#5 SEPTIEMBRE 1994
COMIQUEANDO
AÑO 1 $ 4.50
COMIQUEANDO
INFORME ESPECIAL
X-MEN
PARA
COLECCIONAR
ULTRAVIOLENTOS
NOTA Y COMIC DE
CAZADOR
TED KORD
+
YWING
CRG
COMICS RELEASE GROUP

PRESENTA SU NUEVO MEGA-LOCAL Y TE INVITA A FESTEJARLO !

EL SABADO 24 DE SEPTIEMBRE A PARTIR DE LAS 14 HORAS EN MONTEVIDEO 27 CON LA PRESENCIA DE

QUIQUE ALCATENA
(BATMAN, FANTASTIC FOUR)

LOS CAZADORES
(LUCAS, CASCIOLI, OLIVETTI, RAMIREZ)

JORGE ZAFFINO
(PUNISHER)

FEDE CUEVA
(BATMAN, CATWOMAN)

KHATO
(HULK 2099, CONAN)

JUAN ZANOTTO
(BARBARA, CRONICAS DEL TIEMPO MEDIO)

LEONARDO MANCO
(HELLSTORM)

ALBERTO SAICHANN
(PUNISHER)

HORACIO OTTOLINI
(BATMAN)

Y MUCHOS MAS

FIRMAN Y DIBUJAN !

ADEMÁS RAFAEL DE LA IGLESIA
Y EL STAFF DE COMIQUEANDO

TEL : 383-7252

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

Editorial de Andrés Accorsi

Hola, cómo va! Antes que nada, espero que la Perestroika visual que le impusimos a la revista a partir del número anterior los haya sacudido tanto como a nosotros. No me alcanzan las palabras para expresar mi conformidad con el nuevo look que le dieron a Comiqueando nuestros nuevos diseñadores. Bien hecho, chicos!

Ahora sí, un tema para conversar. Mil y una vez me he puesto a pensar en el rol del crítico (o, si se quiere, "Periodista Especializado") de comics. Sin embargo me cuesta horrores encontrarle respuesta al siguiente planteo: Para dar por cumplida nuestra tarea...¿alcanza con informar o es indispensable, además, formar opinión?. He ahí un dilema. Y, a riesgo de que llueven cartas, gritos, quejas y paquetes que hacen "tick-tick", voy a esbozar una respuesta afirmativa. Sí hace falta formar opinión. Si tenemos como compromiso con el público poner en claro qué comics nos parecen buenos y cuáles no. Si tenemos la obligación de usar este medio de comunicación como un vehículo de promoción y de fomento de los autores que dejan todo de sí para mejorar el estado del Comic como arte. Si tenemos el deber de alentar el consumo de los comics cuya calidad eleva al Noveno Arte y de recomendarle al lector que quite su apoyo a aquellos que tienen como único objetivo lucrar a costa de los incautos, aún si esto daba irreparablemente al Comic. Por eso hacemos todos los meses la sección Mesa Redonda.

Más allá de que a nosotros nos guste o no, sabemos que nuestra opinión, por humilde que sea, tiene peso en los lectores, sobre todo en aquellos que conocen nuestra trayectoria y aprecian la coherencia que nos ha guiado a lo largo de los años. Suponemos que ese lector prestará atención a nuestros consejos y le dará crédito a nuestras recomendaciones. Otros, con todo derecho, se darán por enterados de nuestras preferencias, pero no modificarán sus hábitos de consumo en base a ellas. Yo, particularmente, no creo poder emitir un juicio confundente acerca de qué publicaciones favorecen o daban al comic como arte. Sin embargo, me siento con la responsabilidad de aportar mi grano de arena y por eso me esmero para que mis críticas y mis recomendaciones expresen con toda claridad mis preferencias.

Supongo que mis compañeros hacen lo mismo. Yo, como director, les doy la más absoluta libertad para decir lo que piensan en los términos que más los complazcan. Ni siquiera esbozamos un parámetro, un criterio único al que todos los columnistas deban ceñirse al encarar la lectura crítica del material. Cada uno pone el puntaje que quiere, en base al criterio que quiere y sabiendo que él y sólo él es responsable de lo que escribe. Que él y sólo él tiene el deber de defender su puntaje.

Por eso, si sos de los que se entusiasman con Mesa Redonda (que cada vez son más) te pido que prestes especial atención a esta sección. No te quedes con los promedios. No te quedes con la opinión de aquel a quien un sorteo designó como comentarista de tal o cual revista. Analizá el cuadrito columna por columna, tratá de conseguir los comics cuyos comentarios llamen tu atención (por lo positivos o por lo negativos) para leerlos vos mismo y, si querés ayudarnos en nuestra tarea de difundir los comics que (a criterio de cada uno de nosotros) son los que más hacen por este arte, seguí de cerca las Recomendaciones al Pie. Ahí cada uno juega su nombre y su "prestigio" a tres obras que lo han hecho sentir orgulloso de ser comiquero. Ahí está nuestra pasión, nuestro amor, nuestra calentura por las obras y los artistas que rechazan la mediocridad y abrazan la calidad, el talento y el respeto por el lector. Ahí estamos nosotros, como hinchas en una tribuna, coreando a gritos los nombres de nuestros favoritos.

Sé muy bien que ni yo ni mis compañeros somos quién para decirte en qué tenés que gastar tu plata (dicho sea de paso, tus viejos y tu novia tampoco). Pero por lo menos lo intentamos. Eso es Mesa Redonda. Ese es nuestro grano de arena. Ese es nuestro compromiso con la excelencia. Esa es nuestra lucha contra la berretada.

Cambiando totalmente de tema, quiero dedicarle este número a todos los que dijeron que íbamos a durar cuatro números. Perdón, muchachos, por haberles arruinado el pronóstico. Ahora sí, gracias a todos por estar ahí, y los espero el mes que viene... en el Salón de la Justicia.

SECCIONES

3 EN EL SALON DE LA JUSTICIA.
Editorial de Andrés Accorsi

6 COMIC CLIPS.
El más completo panorama informativo del universo de los comics.

21 PANTALLAZOS
Películas, dibujos animados y videos con los héroes del comic como protagonistas.

23 EL COMIC DE NUNCA ACABAR
Hoy: Pablo Fayó

28 LA VERDULERIA
Infidencias y verdugueos a granel, en la sección más despiadada de la revista.

33 EL CAZADOR.
Ni el héroe más pulenta de la Argentina puede zafar de la Hora Cero!!!

38 CEBAMIENTO INFINITO.
Muñecos, juegos de rol, figuritas...en fin. Cuando uno se ceba con los comics, ya no se puede parar.

40 MESA REDONDA.
Otras nueve publicaciones se someten al sesudo análisis de los miembros de nuestro staff.

45 LA PAGINA DEL AVECHUCHO.
Más datos para convertir a este hobby en un curro de lo más redituable.

50 LOS RESCATADORES.
Hoy vamos al rescate de...
Don Nicola

51 CORREO.
El espacio de encuentro entre nosotros y los lectores sigue a la espera del nombre ideal.

55 ANARKOMIX.
Ahora sí, el curso de Tute! Y como siempre, mil datos más en un despliegue descontrolado de información.

STAFF
Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redaccion: Diego Accorsi
Coordinador Periodistico: Rafael de la Iglesia
Coordinador Creativo: Hernan Bolticcelli
Diseno: HB estudio de diseño.
Redactores: Fernando Garcia, Hernán Ostuni, Mister Master, Alejandro Tancredi, Dr.Mule, Dr. Sax. / Robin: Federico Gaiti /
Ilustracion de Tapa: Mauro Cascioli (Cazador es (c) Lucas y Lobo es (c) y TM DC Comics)

NOTAS

12 **UNO...DOS...ULTRAVIOLENTO!!.**
Primero te pego, después te pregunto qué pasa. Analizamos vida, obra y motivaciones de los héroes más violentos... si ellos nos dejan.

FUERZA G.
Todo sobre el genial dibujo animado japonés que marcara rumbos en la década del '70. 24

29 **X-MEN, SOLO PARA X-PERTOS.**
Quinta entrega de la mega-nota más completa sobre el famoso grupo mutante.

ME DICEN EL CAZADOR, ME ESTAN BUSCANDO....
Lucas, Claudio Ramírez, Ariel Olivetti y Mauro Cascioli revelan todos los secretos del héroe más salvaje del comic nacional.

46

© DC Comics

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Av. Forest 536, piso 8, of.43. CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite.
Comiqueando es marca registrada (No de Título 1.317.726) y si tomás vino con sandía, te morís. SEPTIEMBRE de 1994

COMIC CLIPS

SIGUEN LOS PREMIOS

Se entregaron los 5th UK Comic Art Awards, premios que poseen la característica de ser escogidos y otorgados por los profesionales ingleses del comic. Los galardonados son: Peter Milligan (mejor guionista), Duncan Fegredo (mejor dibujante), Frank Miller (mejor artista integral), Frank Quitely (revelación), The Man Without Fear (mejor mini-serie), DC Comics (mejor editorial), Judge Dredd Megazine (mejor revista), Batman-Judge Dredd: Vendetta in Gotham (mejor graphic novel), Hugo Tate 0 America (mejor album recopilatorio) y Will Eisner (premio especial en reconocimiento a su carrera). (F.G.)

© Jim Starlin

© Milligan-Fegredo

PLANETA ACCORSI

Para beneplácito de todos aquellos que tienen por hobby aguantar plomos, Andrés Accorsi se presenta en el subsuelo de Planeta Comic (Montevideo 252) los sábados 17 y 24 de Septiembre, a las 18 hs. La propuesta es responder a las inquietudes del público y charlar de temas como la industria del comic en la Argentina, Comiqueando, las revistas de Perfil y el día que le pidió un dibujito a Howard Chaykin y este lo mandó a freir churros. Como no podía ser de otra manera, la entrada es libre y gratuita. Si andás con problemas de insomnio, no dejes de asistir.
(Dr.M.)

LA SEGUNDA BRAVOCOMADA

La gente de Bravura (imprint de Malibu) se tomó en serio el éxito obtenido con sus primeros lanzamientos y acaban de dar a conocer la segunda tanda de entregas. En Octubre aparece Strikeback, el grupo superheroico de Jonathan Peterson, Kevin Maguire y Joe Rubinstein (6 capítulos). En Noviembre llegar The Man Called A-X, el vigilante de Marv Wolfman y Shawn McManus. Para Diciembre, Jim Starlin continuar la saga de Breed con su segundo volúmen, The Book of Revelations y Howard Chaykin dar a luz al Power & Glory Winter Special 1 (one-shot) y el título ilimitado The Life & Times of Forever Maelstrom, uniendo ambas historias con el universo de su famoso American Flagg. Para empezar el '95, Dan Brereton lanzar The Nocturnals y Norm Breyfogle su anunciado Metaphysique. Eso es todo.
(F.G.)

EL COLOR DEL ODIO

Más a tono con las exigencias del mercado actual, Peter Bagge relanza Hate, su archi-galardonado comic book protagonizado por el infame Buddy Bradley, pero esta vez a todo color. A partir del Nº16 (que sale en Octubre) Hate aparecer cinco veces al año, tarea para la cual el maléfico Peter Bagge será

asistido por el dibujante Jim Blanchard. Con motivo de este re-lanzamiento, hablamos con el creador, que nos dijo "En un momento pensé en cambiar el formato, cambiar de título e inclusive dejar de hacer historias con Buddy Bradley. Pero después lo pensé bien, lo charlé con mi editor y me decidí a mantener el título y el personaje y hacer el comic-book a color". Esperemos que esta nueva apuesta de Bagge y la editorial Fantagraphics dá sus frutos, ya que Hate es, sin duda, uno de los mejores comics que se producen en la actualidad. No te lo pierdas. (A.A.)

SAN DIEGO X 25

Entre el 4 y el 7 de Agosto tuvo lugar la ya tradicional San Diego Comic Con, en este caso la nº25, nada menos. Demostrando una vez más por que es la convención comiquera más grande del mundo, San Diego '94 reunió a muchísimas figuras incluyendo a Matt Groening, Jean-Claude Van Damme, Carl Macek, Larry Niven, Oliver Stone, Harlan Ellison y como siempre, los mximos talentos del comic yanki (Frank Miller, Will Eisner, Peter David, los Romita, Jim Lee, Sergio Aragons e innumerables artistas más). Entre los cientos de stands, charlas, conferencias y proyecciones se destacó el lanzamiento de Tekno Comics, una nueva editorial que sale al mercado con una línea de comics creada por estrellas de la talla de Neil Gaiman, Leonard Nimoy, Gene Roddenberry, Mickey Spillane y varios ms. Los primeros títulos de esta nueva y promisoria editorial serán Mr.Hero y Primortals, ambas anunciadas para Noviembre. Veremos qué tal les va en este extraño y siempre mutante mercado del comic.
(A.A.)

MAR DEL COMIC

Entre el 26 de Agosto y el 8 de Septiembre, en la Biblioteca Depositaria de las Naciones Unidas de la ciudad de Mar del Plata se realizó una muestra titulada En Blanco y Negro Comics, con originales de los dibujantes que integran el grupo The Dark Sons (Borstelmann, Sala, HB Ruedas, Scardapane, etc.), creadores además de Mar Negro, probablemente el mejor fanzine subte de la actualidad. Historietas, chistes e ilustraciones de lo mejorcito del under nacional, en La Feliz y para todo el mundo.
(A.T.)

LLEGA MR.PUNCH

Es una Graphic Novel de 96 páginas, en tapa dura, co-producida por la editorial Victor Gollanz (Inglaterra) y DC/Vertigo (EEUU). Está basada en cierto modo en Punch & Judy, un obra de títeres de larga tradición entre los británicos. Es macabra, tragicómica, surrealista, violenta, lírica y muy personal. Es sofisticada, difícil de leer y a la vez, gran candidata a llevarse cuanto premio otorgue la crítica de acá en más. Sale en Octubre y será, casi con seguridad, el mejor comic para adultos que se publique este año. Todavía no la leí, pero tiene mi máxima recomendación. Ah! Me olvidaba....el guión es de Neil Gaiman y las ilustraciones son de Dave McKean. Hay olor a joya inenarrable.
(A.A.)

HEROES DEL AUDIO

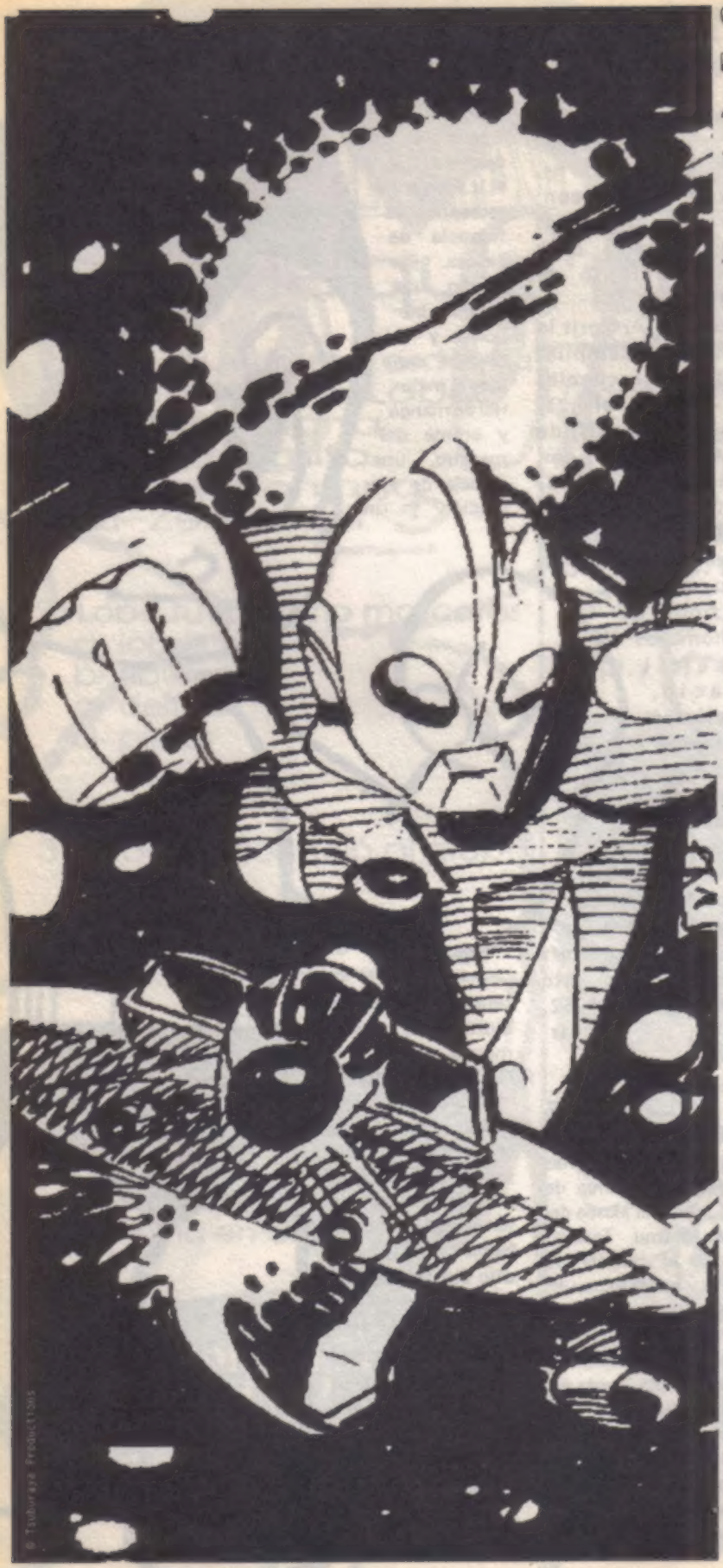
Para los yankis, la última moda parecen ser los Audio Books, dramatizaciones estilo "radioteatro" de los libros de mayor éxito. Y a partir de ahora, dicha costumbre puede aplicarse a los comics, ya que Time Warner ha comenzado su línea de Audio Books historietísticos con Batman: The Complete Knightfall Saga, dos cassettes (casi tres horas de duración) que extractan lo mejor del serial radiofónico difundido por la británica BBC. Como se descarta una buena performance de ventas, ya se han dado a conocer los próximos títulos: Justice League Task Force, The Adventures of Superman, Wonder Woman, Flash y un segundo volúmen de Batman, todos ellos dispuestos a aparecer para Navidad. ¿Será este el próximo boom o solamente otro bluff?
(F.G.)

CENSURA LAS PELOTAS!

Si vos, como nosotros, estás podrido de que en plena democracia el Gobierno te diga qué podés ver en la tele y qué no, esta es la oportunidad de hacerte oir. Contra la absurda y aberrante ofensiva del COMFER para censurar a Los Simpsons, Batman, Ren & Stimpy, Beavis & Butt-Head, Dragon-Ball Z y otros dibujos animados, la Asociación de Negocios de Comics de Buenos Aires y Comiqueando estn juntando firmas para repudiar este verdadero disparate con olor a Proceso. ¿Qué podés hacer para ayudarnos? Muy sencillo. Andá a tu comiquería favorita y decile a quien te atienda que querés firmar en apoyo a nuestra iniciativa. A ver si entre todos nos ponemos las pilas y ponemos freno a esta nueva falta de respeto a las libertades constitucionales que nos quieren hacer tragar León Guinsburg y sus decimonianicos secuaces.
(A.A.)

MAESTROS DEL COMIC

Desde principios de Agosto, el canal satelital de cable Infinito pone en pantalla Master Comics, el primer documental televisivo sobre la Historieta Argentina, según su productor periodístico César A. Vidal (el creador del fanzine HGO, vamos). El programa presenta reportajes a guionistas y dibujantes, así como un repaso general de la historia del género, los grandes personajes y las revistas más famosas. Va todos los jueves a las 23.00 horas y repite los viernes a las 7.00 y a las 15.00 (F.G.)



CLASICOS DEL MANGA Y EL ANIME

Antes de que Akira llevara al manga a primerísimo plano internacional, las historietas japonesas eran conocidas entre nosotros por sus versiones fílmicas. Para todos aquellos que bordeamos los treinta, los nombres de Ultraman, Meteoro, Astroboy, Kimba y varios otros despiertan recuerdos y sensaciones altamente placenteras de asombro constante ante la pantalla televisiva en blanco y negro. Ahora, gracias a las hispanas ediciones de Editorial Salamandra, todos podremos descubrir y/o redescubrir estos geniales clásicos orientales en sus versiones originales. El Ultraman de Mamoru Uchiyama y el Meteoro de Tatsuo Yoshida son los primeros protagonistas (cada uno en su propia serie) del título Clásicos del Animé, que ya se encuentra en todas las librerías especializadas. Los forjadores del manga, al fin en castellano. Para no dejarlo pasar. (F.G.)

EL CLUB ESTA DE FIESTA

El Club del Comic inauguró hace poco su nuevo local de Montevideo 27 y lo festeja a lo grande, con una mega-reunión comiquera de esas que hace tiempo queríamos ver. El sábado 24 de Septiembre, a partir de las 14 hs. estarán firmando ejemplares y charlando con los que se acerquen nada menos que Quique Alcatena, Los Cazadores, Juan Zanotto, Leonardo Manco, Fede Cueva y varios top-talents más. Excelente oportunidad para ver en vivo a tus dibujantes favoritos y para conocer el nuevo hogar del ya mítico Club del Comic. Por supuesto, el staff de Comiqueando estará presente y listo para charlar con ustedes. (A.T.)

DE TODO COMO EN PLANETA

Más que un comic shop, el local de Planeta Comic parece un centro cultural. Los muchachos planetistas han convertido su sótano en la sede de muchísimos cursos muy copados y bastante accesibles. Hay un curso de Ilustración y Modelado, un curso de Narrativas Fantásticas de Horror, un curso de Efectos Especiales y Máscaras, un taller de Modelismo donde los chicos arman maquetas, un curso de Cable Control donde te enseñan a controlar electrónicamente máscaras y muñecos, un curso de Dibujo de Historietas, un curso de Aerografía y un Teatro de Gran Guiñol con funciones los sábados a la noche. Como siempre, los viernes a las 21:30 hs, siguen las ya consagradas funciones del Cine Club Nocturna. El 16 de Septiembre se proyectar "Al Morir la Noche", un compilado de cinco cuentos de terror; el 23, Héroes Olvidados de la Animación, con Meteoro, Robin Hood, Jonny Cypher, Príncipe Planeta y Super Can. El 30 tenemos La Invasión de los Hombres del Espacio, un clásico de ciencia-ficción. Finalmente, el 7 de Octubre se proyectarn Series de Terror de los '60 con La Hora Macabra y Boris Karloff Presenta. Todo esto en Montevideo 252. Anoten, pichis. (Mr.M.)

EL MUSEO DEL MANGA

Acaba de abrir sus puertas en Takanazuka (cerca de Osaka, Japón) el Museo del Manga Osamu Tezuka, dedicado al creador de Astroboy y padre indiscutido del manga actual. En sus tres pisos, el Museo alberga únicamente originales de Tezuka, desde sus primeros días hasta sus últimos años de vida. El edificio guarda también una sala teatral (el día de la inauguración se montó una espectacular obra de Astroboy con actores disfrazados) donde se proyecta en forma constante un corto animado de 8 minutos llamado Osamu y Musashi, recreando la infancia de Tezuka. Por último, una extensa biblioteca y filmoteca con todo el material de manga y anime del maestro, una escuela de animación y un centro de información multimedia sobre el manga.

"No queremos que este museo guarde sus trabajos, queremos que la gente pueda tocar, sentir y experimentar esas obras para que su legado se expanda hacia el futuro", dijo Etsuko Tezuka, viuda del más grande artista nipón. (Veremos algún día el Museo de la Historieta Argentina?
(F.G.)

3º CONCURSO COMIQUEANDO

entelequia pregunta

1) ¿A qué raza extinta perteneció Lobo?
   a- Czarniana
   b- Daxamita
   c- Kryptoniana
   d- Zentraedi

2) Lobo tuvo como mascotas:
   a- lobos
   b- tiburones
   c- delfines
   d- piojos

3) Lobo perteneció al grupo:
   a- L.J.E.
   b- L.E.G.I.O.N.
   c- S.T.A.R.Corps
   d- C.I.P.O.L.

4) Lobo y Çazador aparecieron juntos en la revista:
   a- Comiqueando nº1
   b- Comiqueando nº2
   c- Comiqueando nº3
   d- Reina en Colores nº0

Contestá correctamente las preguntas, completá el cupón, fotocopialo y entrgalo en **entelequia** Talcahuano 470 o Juramento 2584 (Belgrano)También podés enviarlo a Forest 536 8ºp., of. 43, CP 1427

NOMBRE:
DIRECCION:
EDAD:
LUGAR DONDE COMPRAS COMIQUEANDO:

COMICS QUE COMPRAS:

RESPUESTAS:
1) __ 2) __ 3) __ 4) __

-el Concurso cierra el 5 de octubre-
(los resultados en COMIQUEANDO número 7)

1º PREMIO: ESTATUAS DE RESINA DE LOBO Y CAZADOR
2º PREMIO: LOBO GRANDES EXITOS

UNO, DOS, ULTRAVIOLENCIA

por Andrés Accorsi, Rafael de la Iglesia y Diego Accorsi

EN UN MUNDO DONDE CADA VEZ CUESTA MAS DIFERENCIAR A LOS BUENOS DE LOS MALOS, LOS ANTIHEROES HAN DESPLAZADO DE LA PRIMERA PLANA A LOS HEROES "LEGALES". MERCENARIOS, PSICOTICOS O SALVAJES, LOS HEROES DE HOY RECURREN SIN PENSARLO DOS VECES A LA VIOLENCIA MAS DESPIADADA. ESTA NOTA PRETENDE REPASAR ORIGENES, METODOS Y MOTIVACIONES DE LOS JUSTICIEROS QUE PRIMERO TE SURTEN Y DESPUES TE SALVAN LA VIDA.

Es muy cierto que nunca jamás hubo aventura sin violencia. Gilgamesh, la Odisea, Beowulf, el Rey Arturo, el Cid Campeador... en fin, todos los grandes relatos épicos de todos los tiempos tuvieron sus buenas dosis de sangre y destrucción. Sin embargo, entre estos héroes, la total falta de compasión hacia el adversario no era una virtud ni mucho menos. El mejor era el que triunfaba en más combates, no el que le ocasionaba a su oponente los daños físicos más irreparables. Aquel que se propasaba, cegado por el fragor de la lucha, solía pagar caros sus excesos. El heroismo implicaba nobleza, honor, piedad. Andá a explicáselo a Lobo...

Tal vez el primer personaje que, enrolado claramente en la lucha contra el crimen, hizo gala con total impunidad de un sin número de excesos, haya sido The Shadow, el famoso justiciero de la radio y los comics creado por Walter Gibson. Este enmascarado recorría la turbulenta New York de los años '30 decorando con agujeros de bala a cuanto malandra se le cruzaba, ante la total impotencia de la Policía.

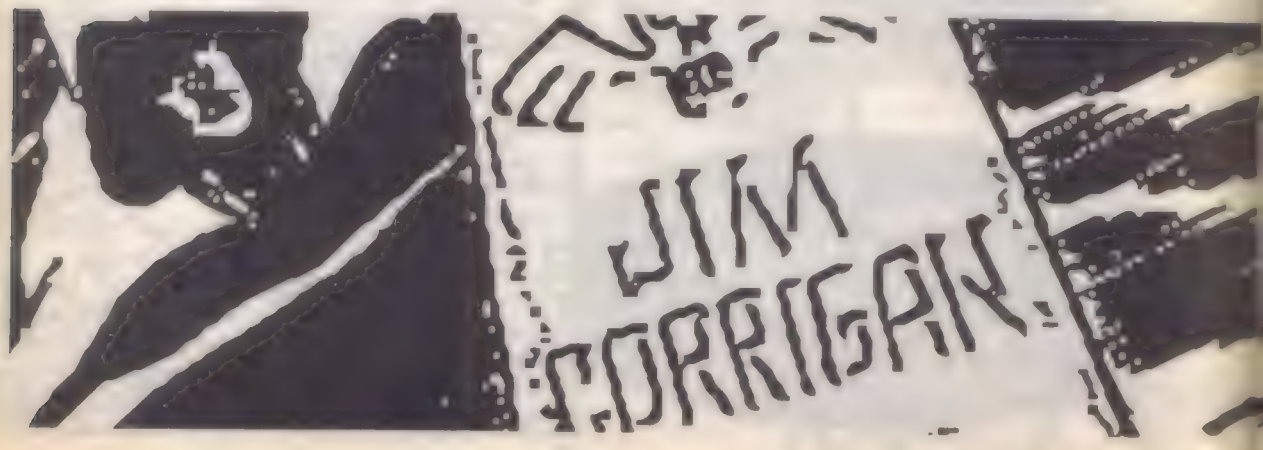
No es ningún secreto que The Shadow es uno de los personajes que tuvo mayor influencia en la creación de Batman. En su primera época (la de Bill Finger y Bob Kane), el Detective Nocturno iba calzado con una pistola, que no dudaba en disparar contra los mafiosos que lo enfrentaban. Poco después, la DC decide bajar el tono dark de las aventuras de Batman y, poco antes de que llegue Robin, las armas de fuego pasan a ser propiedad exclusiva de los malos.

Durante los años '40, los pocos héroes que matan a sus enemigos lo hacen en el marco de la Segunda Guerra, que (como todas las guerras) justifica cualquier matanza por más cruel que fuere. Además, esta es la época de oro de la serie negra, es decir, las novelas policiales sórdidas y sangrientas donde los buenos hacen el bien por unos pesos y no titubean a la hora de acribillar a los malos o de liquidarse de dos sorbos una botella de whisky. Esta década también señala el auge de Tom y Jerry y los Looney Tunes, dibujitos de apariencia simpática e inofensiva, en los que personajes como Bugs Bunny, Tweety o Daffy Duck (justificados, en general, por el instinto de supervivencia) suelen dejar a sus adversarios estampados en el fondo de un precipicio, volados en mil pedazos o envueltos en un chaleco de fuerza.

Sin embargo, en los comics (cautivos durante décadas de las férreas imposiciones de la Comic Code Authority), los héroes a los que se les iba la mano castigando a los criminales o causaban accidentalmente la muerte de un ser humano, solían ser minuciosamente repudiados por sus pares o torturados ad infinitum por un imborrable complejo de culpa. Es el caso de Hawk (en Hawk & Dove), de Star Boy (en la Legión de Superhéroes), los Teen Titans (en su propia revista) y el pobre Hulk, que no sabía hacer otra cosa más que destruir a todo lo que se le ponía adelante. El primero en cruzar la línea y matar deliberadamente a un

haber sido Green Arrow, en una historia magistral escrita por Denny O'Neil y dibujada por Neal Adams (Green Lantern/Green Arrow n°89, 1972). Sin embargo, esto sacude tanto la psiquis del Arquero Esmeralda, que termina recluyéndose en un monasterio, tras afeitarse por completo su rubia cabellera.

Proviniente del ámbito de los pulps, en 1970 llega a los comics Conan, el célebre bárbaro de Robert E.Howard. De la mano de Roy Thomas y Barry Windsor Smith, los comics de Conan marcan nuevos records en materia de crueldad y sangre derramada en las batallas. También originario de los pulps, en 1973 llega The Shadow, tan siniestro como siempre, pero con una resolución gráfica mucho más poética que violenta, cortesía del genial Mike Ka-



luta.

Pero el año de los ultraviolentos es, sin duda, 1974. En este año, Len Wein y Herb Trimpe presentan a Wolverine, que debuta como un sangriento oponente de Hulk en el nº 181 de la revista del gigante verde. Para descolocar al siempre prudente Spider-Man, Gerry Conway y Ross Andru lo enfrentan, ese mismo año, con The Punisher, un despiadado justiciero que liquida a sangre fría a los criminales. También en 1974 (en Adventure Comics nº431), la DC lanza una nueva versión del Spectre a cargo de Michael Fleisher y Jim Aparo. En esta serie (titulada más tarde La Ira del Espectro), el mítico personaje de los '40 torturaba, mutilaba y mataba a sus víctimas recurriendo a los métodos ms escalofriantes, dignos del más abominable de los villanos. El tema del fantasma vengador tenía sus orígenes en los truculentos comics de terror que publicaba la EC en los '50s y fue rpidamente objetado por el infame Comic Code Authority.

Ya en la segunda mitad de los '70s, los antihéroes se hicieron fuertes. La (breve) moda del terror le dio su propia serie al mismísimo Señor de los Vampiros, quien desde su Tomb of Dracula perforaba nucas a mansalva. Muchísimos personajes más trataron de capitalizar esta onda (Werewolf, la primera versión de Tigra y Hellcat, Frankenstein) y tal vez, el más exitoso haya sido Ghost Rider, el espectro vengador que masacraba gente a bordo de su moto. Cabe aclarar que tanto Ghost Rider como Tigra y Hellcat fueron suavizados a medida que la Marvel comenzó a hacerlos convivir con los personajes más tradicionales.

También de esta poca es la segunda etapa de los X-Men, donde Wolverine se va descontrolando cada vez, cediendo cada vez más ante el animal salvaje que lleva en el alma. Esto resulta un golazo entre los lectores, que piden a un Wolverine cada vez más sacado. Poseída por la macabra Dark Phoenix, Marvel Girl desencadena un atroz genocidio y lo paga con el sacrificio de su vida, en X-Men nº37 (1981).

A fines de los '70 también se extiende en Europa una corriente artística conocida como Cyberpunk, que concibe a la sociedad del futuro como una cloaca podrida donde el más duro es el mejor. Y entre tanto criminal duro, surge en 1977 el más duro de los policías del futuro, el famoso Judge Dredd, cuya personalidad unidimensional y ultraviolenta es (si leemos entre líneas) un sutil alegato contra la brutalidad policial y la creciente represión social que nos espera para las próximas décadas. Tras este primer éxito gestado en Inglaterra, años ms tarde y en Italia surgiría otro cyberpunk ultraviolento, pero de la vereda de enfrente: Ranxerox, el androide marginal más pesado del futuro.

Para principios de los '80s, los antihéroes tienen el terreno ya abonado y entre ellos florece Punisher, que va ganando protagonismo hasta tener su propia y exitosísima mini-serie en 1985. Esto mismo le había sucedido a Wolverine, quien perfora ninjas al por mayor en la mini-serie de 1982 que lo tiene como único protagonista, guiado por Chris Claremont (guión) y Frank Miller (dibujo). También de la pluma y la imaginación de Miller surge Elektra, una ninja hermosa y letal que se gana el corazón no sólo de Daredevil sino también de los lectores. Nacido en los '70s como un intento de lucrar con el boom de Bruce Lee, Shang-Chi, Master of Kung-Fu, vive ahora aventuras mucho más dark, donde la muerte del adversario es parte importante de la victoria.

En un título polémico por su alto grado de violencia y ambientado en el marco de una feroz guerra interplanetaria, hace su debut en 1983 un mercenario frío, cínico e implacable. La revista es Omega Men nº 3. El mercenario es Lobo. Tras varias derrotas a manos de los Omega, Lobo protagoniza su propio back-up en el nº37 (Abril de 1986), apenas un mes antes de la cancelación de la serie. Uno de sus creadores, el genial Keith Giffen, decide guardarlo como un as bajo la manga.

Ya para este entonces, los héroes inescrupulosos, ambiguos y crueles son moneda corriente. Marshall Law, Watchmen y Dark Knight son apenas los ejemplos más conspicuos de esta tendencia. De acáen más, ser héroe y disfrutar infligiendo daños físicos a los enemigos, dejan de ser cosas incompatibles. La línea que separa a los buenos de los malos resultó ser de tiza. El tiempo la había borrado.

Esta onda de justicieros violentos, despiadados y hasta psicóticos (bautizada por los yankis grim and gritty) cobró una popularidad insospechada a lo largo de los últimos 10 años. Hoy el que no llora no mama y el que no mata es un gil. Tanto gustan entre los lectores los personajes crueles y amorales, que las editoriales les están dando cada vez más protagonismo (y, por ende, rasgos heroicos) a sus más abyectos villanos (Violator, Deadpool, Deathstroke, Venom, etc.).

Cuanto más densos, mejor.

Y entre tanto violento en serio, Lobo se convirtió (a partir de su primera mini-serie) en un personaje violento en joda, es decir, un patotero descontrolado y ultraviolento cuyas acciones son tan exageradas que funcionan como una parodia de los que cultivan en serio la onda grim and gritty.

Esta es la poca de la ambiguedad moral. Es la poca de los replanteos típicos. Es la poca de la incertidumbre, aún para los seres más poderosos del Cosmos. Es la época donde no es ilógico coparse más con Venom que con Spider-Man. Es la poca donde no es ilógico tenerle más miedo a Batman que al Guasón.

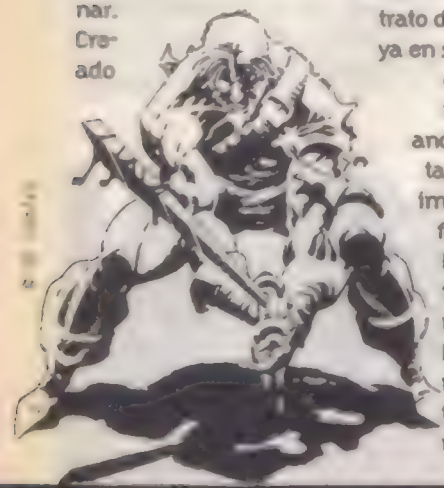
(A.A.)

AZRAEL

Jean Paul Valley era un joven común y corriente hasta que un día descubre a su padre moribundo. En su lecho de muerte, el viejo le confiesa ser Azrael y que él tendrá que seguir con su misión. Así se entera que su padre era el defensor de una secta secreta, la orden de Saint Dumas, que existe desde hace muchísimos años. Jean Paul obedece literalmente todas las órdenes que su padre le deja escritas y rápidamente se convierte en el sucesor y nuevo Azrael, el portador de la espada flamígera letal. El problema es que su entrenamiento no sólo consistió en lo físico sino que también se le dió énfasis a lo psíquico. El muchacho fue sometido a diversas inducciones mentales que le harían padecer sufrimientos varios en el futuro.
En su primera misión tuvo la oportunidad de conocer al Hombre Murciélago en persona y poder aprender alguna que otra cosa del vigilante más importante del mundo. Tiempo después, Batman es quebrado por el villano Bane y Azrael, por propio pedido del encapuchado, lo reemplaza en la ciudad de Gotham. De aquí en más Batman/Azrael se dedica a limpiar la ciudad de todos los malechores, mientras que a la vez lucha con su inconciente que lo somete a los mandatos de Saint Dumas obligándolo a usar métodos terminantes. Para ello reequipa el traje del Murciélago con garras metálicas, láseres, lanza cuchillas, etc. convirtiéndolo en un verdadero arsenal ambulante. Pero por supuesto, una persona tan inestable no podía retener por mucho tiempo el cargo de Batman, y aunque tuvo que dejar la capucha, logró suficiente repercusión como para obtener su propia revista con las aventuras de Jean Paul como Azrael.
Un personaje con características muy atípicas para ser de la DC: no se define entre héroe y villano ya que para realizar un bien para él el fin justifica los medios. ¿Será el nuevo modelo de héroe de los noventa? Esperemos que no. (R.D.I.)

DEATHSTROKE

Yo quería hablar de Trencher, un personaje ultraviolento hasta la comicidad del genial Keith Giffen, pero bueno... hablemos de uno que se tomó muy en serio el trabajo de asesinar. Creado por Marv Wolfman y George Perez para la New Teen Titans nº2, Deathstroke the Terminator se consagró como el mejor villano de este grupo de superhéroes de la DC en la famosa saga "El Contrato de Judas", aunque ya en su primera aparición había demostrado que no se andaba con chiquitas. Uno de sus hijos, imitándolo, muere frente a los Titanes. Pero Slade Wilson tenía otro hijo; Jericho, al que habían dejado mudo en un "altercado profesional" de su padre. A pesar de esto, Deathstroke se la juró a los Titans y trató de hacerles la vida imposible.



Sólo el General Wintergreen sabe la verdad sobre Deathstroke; su tratamiento super-especial secreto que elevó su destreza, sus reflejos, su fuerza y su resistencia a niveles sobre-humanos y sólo él es capaz de dirigirlo y a veces hasta de controlarlo. Por supuesto, en cuanto Terminator fue coronado por el público, empezó a cobrar protagonismo dentro de los Titanes, hasta hacerse "bueno" y conseguir su propia revista.
En el caso de Deathstroke, no se hizo exactamente de los "buenos"; si bien firmó las paces con los Titans, siguió actuando como mercenario independiente, sólo que eligiendo mejor las misiones.
Sobre el final de la llamada Titans Hunt, Slade se enfrentó a su hijo poseído por el demonio Trigón, y usando su tradicional tecno-tridente, lo ensartó como brochette. Sí, Terminator debió matar a su propio hijo para salvarlo de un mal mayor.
Su control no volvió a ser el mismo, sus métodos violentos (que incluyen cuchillos, ametralladoras, granadas, etc.) se volvieron más salvajes, y ahora, tras el asesinato del presidente de los Estados Unidos, Slade Wilson se convertió en Deathstroke The Hunted (el Cazado). (D.A.)

DEMON

En realidad, Demon tiene todo el derecho del mundo a ser todo lo salvaje que se le dé la gana. No olvidemos que es (como su nombre lo indica) un demonio parido en las entrañas del Averno. Pero quiso el destino (o más bien, el Maestro Jack Kirby) que Etrigan se alineara del lado de los buenos y así fue. Con el correr de las décadas, otros guionistas (Alan Moore, Matt Wagner) fueron profundizando en las raíces dark del personaje, pero manteniéndolo como una figura del Bien. Para cuando Alan Grant lo lanza en su propia serie (1990), Demon ya es un ente diabólico y cruel como el que más, sólo redimible por el hecho de enfrentarse a demonios más poderosos y más perversos que él.

Etrigan comparte un cuerpo inmortal con Jason Blood, su alter ego humano, cuyas buenas intenciones no alcanzan para contener a este engendro descontrolado. Haga lo que haga Jason, Etrigan siempre se las rebusca para meterse en líos infernales y resolverlos a fuerza de bocanadas de fuego y masa despiadada contra los adversarios a los que busca, provoca y humilla sin la menor consideración. Ya sea en el pútrido Averno como en las no menos pútridas calles de Gotham, los poderes (de procedencia mágica) de Etrigan se han mostrado sumamente eficientes a la hora de liquidar a otros demonios y/o brujos, sin dejar de lado el hecho de que, además, esta sádica criatura posee una inteligencia y una lucidez envidiables.

Nacido en la poca del Rey Arturo y convertido en personaje de comics en 1972, Demon protagoniza actualmente su propia serie, en la que Garth Ennis es el encargado de hacerlo hablar (en verso, claro) y John McCrea se ocupa de darle forma a los cruentos combates en los que se enfrasca. (A.A.)

GUY GARDNER

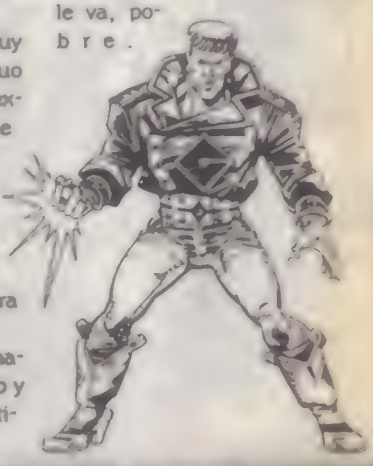
Guy Gardner creció en la ciudad de Baltimore, en un hogar de clase media gobernado por un padre muy conservador que siempre tuvo un enorme favoritismo hacia Mace, el hermano mayor de Guy. Nuestro héroe vivió toda su niñez y su adolescencia frustrado por la sombra de su hermano, que poco después se hizo policía. Sin embargo, Guy se esforzó, estudió y se convirtió en un excelente atleta y profesor de Educación Física en un colegio de Coast City.

Más o menos para este entonces se entera de su nombramiento como suplente del Linterna Verde de la Tierra, Hal Jordan. Pero poco después sufre un terrible accidente y queda catatónico durante varios años, internado en un hospital. Los Guardianes de Oa lo reemplazan con John Stewart y vuelven a entrar en contacto con él varios años más tarde cuando, devastados por las fuerzas del Anti-Monitor, necesitan desesperadamente nuevos reclutas para sus Tropas de L.V. Guy se había repuesto poco antes de su letargo, pero había resurgido mentalmente inestable, en un estado poco recomendable para manejar el ilimitado poder del anillo.

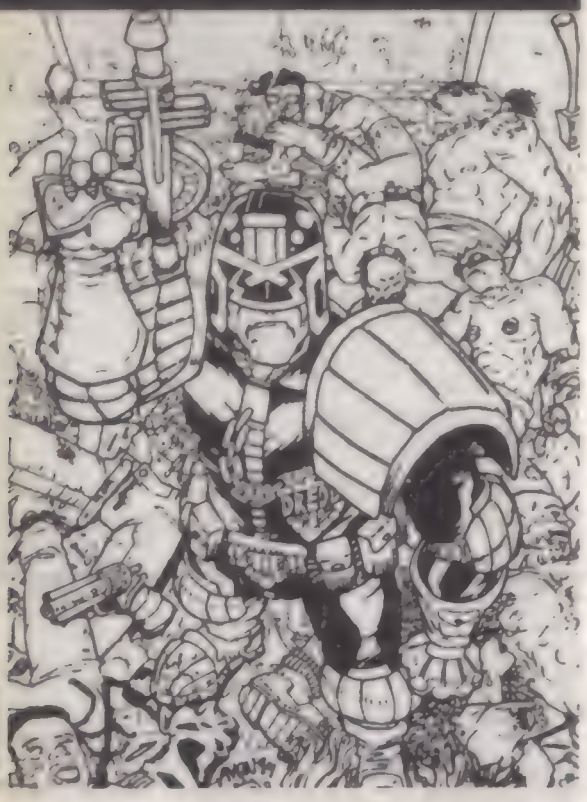
Así fue como Guy se convirtió en un L.V. violento, prepotente y descontrolado, renegando de los Guardianes, de Jordan y de las Tropas de LV y autonombrándose Linterna Verde titular de la Tierra. Años más tarde, Jordan lo venció en una pelea sin anillos, y Guy debió renunciar a su cargo de LV. Desesperado por recuperar el poder perdido, se apoderó del anillo de energía amarilla del (por entonces) finado Sinestro y siguió dando masa a cuanto villano se le cruzó, libre ya de los molestos enanos azules. Hasta que llegó Parallax. En un cruento combate, la entidad cósmica que alguna vez fuera Hal Jordan acabó con el anillo amarillo para siempre.

De nuevo sin poderes, Guy encontró en un antiguo templo perdido, un extraño brebaje místico que procedió a ingerir. Parece ser que esto le ha conferido nuevas habilidades metahumanas que, hasta ahora, son un misterio inclusive para él.

A pesar de su bravuconadas y su carcter agresivo y burlón, Guy es un buen tipo. Su problema es que ve el mundo en blanco y negro. El es el superhéroe más grande del mundo, los malos están ahí para ser castigados sin piedad y todos los que quedan en el medio son una manga de giles. Qué se le va hacer... así le va, pobre.



JUDGE DREDD



En una ciudad del futuro llamada Megacity, el crimen está a la orden del día. El caos y la anarquía reinan por doquier de la mano de infinitos criminales. Para evitar todo este descontrol,el gobierno creó a los Judge. Los Judge son una especie de soldados-policía que ofician de jueces, jurado y ejecutores. El más sobresaliente de todos ellos es judge Dredd. Judge Dredd es un facho que elimina a cualquier ser vivo que él considera se encuentra en infracción.
De origen inglés, éste personaje y esta serie no se originan azarosamente sino que responde a una coyuntura del momento. La represión económica y social impuesta por el conservadurismo de Margaret Tatcher causó que en los '80 surgiera esta historieta. Este comic es una parodia absurda al gobierno inglés y a todo lo que tienen que padecer a diario sus ciudadanos.En la actualidad, debido a su constante éxito, Judge Dredd no sólo se hace en Inglaterra sino que en los Estados Unidos la DC Comics, de la mano de Alan "la bruja" Grant también se realizan historias de este superpolicía. Como si esto fuera poco, está en preparación un film del Judge protagonizado nada menos que por el violento Silvester Stallone, que como hace nuestro personaje en cuestión, deberá mantener su cara cubierta con el casco toda la aventura.
Judge Dredd, el policía-soldado que castiga con igual violencia a una patota de mutantes violadores que a un chico que cruza mal la calle; la Ley es la Ley y el que la rompe la paga. Para eso está el juez en su mega-moto repartiendo cachiporrazos y tiros a granel. (R.D.I.)

LOBO

Lejos, muy lejos del mercenario frío y letal de sus primeros años en Omega Men y su breve pero inolvidable paso por la Justice League, Lobo es ahora un guarro de la galaxia, demencial y descontrolado. Una pelea perdida y un pacto de honor lo convirtieron (hace ya varios años) en agente al servicio del maquiavélico Vril Dox y, por extensión, en miembro de L.E.G.I.O.N. y ahora de R.E.B.E.L.S.
El Ultimo Czarniano finge odiar a Dox y acepta las misiones a regañadientes pero, por dentro, es feliz. El coluano suele mandarlo a buscar criminales a lugares terribles, donde Lobo siempre se las rebusca para desatar el caos y darle masa a cuanto ser viviente se ponga en su camino. Masacre va, mutilación viene, el Main Man (el Capo, para los criollos) recorre incansablemente el cosmos boleteando mafiosos, extinguiendo razas enteras de alienígenas y, por supuesto, chupando hectolitros de cerveza y revolcándose con las mejores perras que el dinero puede pagar.
Hace un tiempo Lobo perdió a sus queridos delfines espaciales que, a diferencia de sus Harley Davidson voladoras, no se pueden reemplazar cuando se estropean. Experto en cuanta técnica de combate circula por la galaxia, el Capo además lleva siempre su cadena con gancho en la punta, cuchillos y varias toneladas de armas de fuego. Guarango y sobrador, nuestro carapintada disfruta tanto la batalla como la juerga y hace todo lo que hace (a veces bien, a veces mal) simplemente porque le resulta divertido. A pesar de carecer de toda táctica, respeta a muerte los tratos de palabra y, como en materia de inteligencia anda medio flojo, no es demasiado difícil de engañar. De todos modos, intentar algo así es poco recomendable.
Lobo aparece todos los meses en su propia revista y en R.E.B.E.L.S., además de ocasionales mini-series y especiales. (A.A.)

MARSHAL LAW

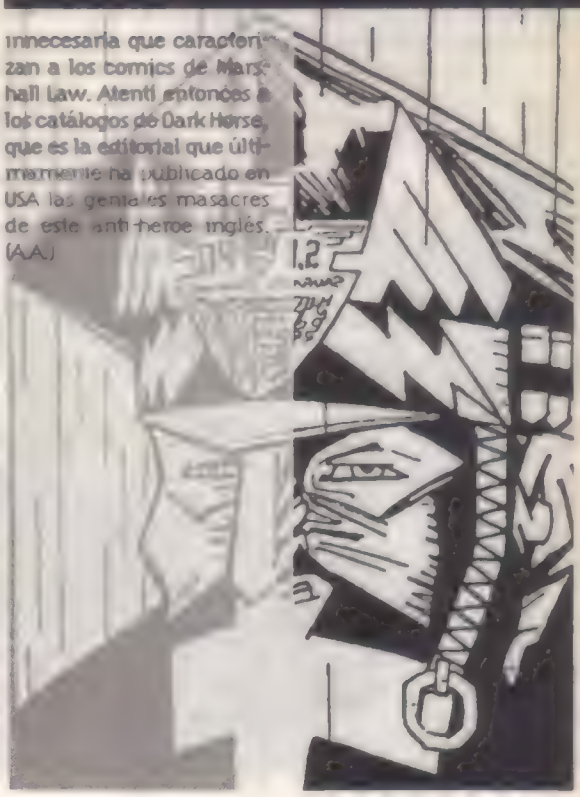
Alguien dijo alguna vez que si Alan Moore mató a los superhéroes con Watchmen, Marshall Law es un acto de necrofilia. Y no está mal. Esta serie, concebida en 1985 por Pat Mills y Kevin O'Neil (también británicos) es una verdadera orgía de sangre y destrucción donde los super-héroes siempre llevan las de perder.

El protagonista, Marshall Law, alguna vez se llamó Joe Gilmore y fue soldado en La Zona, en medio de una guerra que los EEUU ganaron gracias a un tal Dr.Shocc, que convirtió a los soldados en super-héroes. Después de la guerra, estos nuevos metahumanos se apoderaron de la devastada ciudad de San Francisco (rebautizada San Futuro) y la convirtieron en un super-ghetto. Aquí los superhéroes son amos y señores: Se drogan, se matan y se vejan entre sí sin que la Policía pueda reaccionar. Sin embargo, uno de los soldados con superpoderes todavía cree en los viejos ideales y esta dispuesto a acabar con la horda de corruptos de capa y antifaz. Es Marshall Law.

A lo largo de varias miniseries y especiales, este violento encapuchado ha arrestado, acribillado y mutilado a numerosísimos superhéroes de San Futuro, a punta de metralla, alambre de púas, fuerza bruta y sobre todo, mucho odio.

El Marshall detesta a estos super-impostores y está decidido a ser más duro que ellos para liquidarlos. Y cuando los tiene frente a frente, les da masa y masa sin piedad.

Los comiqueros de larga data, encontrarán en estas historias (que, aclaremos, son sólo para adultos) muchísimas referencias irónicas y paródicas a los superhéroes clásicos de Marvel y DC, lo cual le da a la serie un toquecito extra, más sutil y menos sórdido que las toneladas de sangre, sexo brutal y violencia innecesaria que caracterizan a los comics de Marshall Law. Atenti entonces a los catálogos de Dark Horse, que es la editorial que últimamente ha publicado en USA las geniales masacres de este anti-heroe inglés. (A.A.)



© Mills-O'Neil

THE PUNISHER

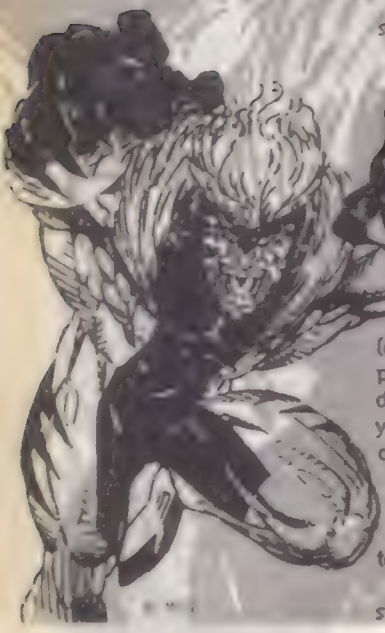
Allá por los setenta, un chavoncito llamado Punisher (Castigador) aparece en las páginas del Hombre Araña. Llevaba puesto una malla negra y en el pecho una calavera muy grande. pese a que él creía ser un héroe, termina enfrentándose al arácnido ya que nuestro vecino favorito no veía muy bien la manera de operar de éste nuevo personaje. Resulta que Punisher, al igual que cualquier otro héroe, persigue a todos los criminales, pero una vez que lo encuentra -y es en esto en lo que difiere de los otros- lo elimina.

Frank Castle, alias Punisher, es un personaje con características un tanto particulares: su motivación se origina cuando unos mafiosos matan a su familia durante un picnic en el Central Park. esto lo vuelve un tanto loco y como resultado decide combatir el mal vistiéndose como Punisher. Gracias a sus conocimientos y entrenamiento militar (participó en la guerra de Vietnam) ésto no le resulta tan difícil. Pese a que es un asesino y un psicópata, el éxito entre los lectores fue asombroso, al extremo de lograr tres series mensuales y algún especial de vez en cuando.

En conclusión, la Marvel logró con este personaje la contrapartida del vigilante de la DC: Batman. Aunque, obviamente, nunca se encontrará a la altura del soberbio personaje creado por Bob Kane.

Punisher es el fiel reflejo de una sociedad que desea inconcientemente (y no tanto) eliminar a los enemigos públicos y a los capos de la droga a punta de pistola o con una granada. (R.D.I.)

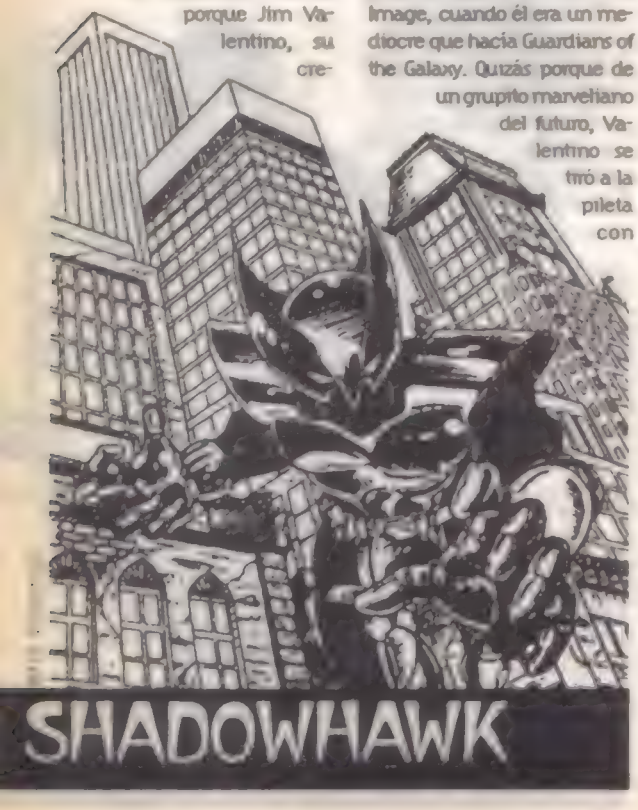
SABRETOOTH



Extraño es el caso de este personaje. Nacido como un ridículo villano para la mediocre revista Power Man/Iron Fist, Victor Creed trascendió la vida de sus rivales y fue creciendo tanto en fama como en desaforada violencia. De entrada es un mutante que, como su nombre lo indica, aparenta un tigre dientes de sable (extinto y peligroso animal pre-histórico). Si les cuento de su pelambre, sus garras y sus colmillos, pensarán que les estoy hablando de Wolverine. Y no estamos muy lejos. Si Sabretooth logró la fama (al punto de tener su propia revista "Sabretooth Classic" y ser miembro de los X-Men), es sólo porque su violencia animal y su rápido poder curativo, lo convirtieron en el sparring ideal del mutante canadiense. Las escenas de Wolverine y Sabretooth dándose garrazos elevaron las cifras de venta de la revista X-Men cuando a Claremont se le ocurrió incluir a este olvidado "villano" dentro de las filas del grupo antimutante "The Marauders" en la saga "Mutant Massacre". Y lo bueno es que ambos siempre salen ilesos de esos choques. Sus similitudes llegan a tal punto, que Creed llegó a convencer a Wolverine de ser su padre. Se supone que esto es mentira, pero cuando un mutante tiene el poder de auto-curarse, bien puede retardar su envejecimiento y... los números podrían dar.

Archi-enemigo de Wolverine y todo, casi co-protagonista de su revista de tanto que aparece, Sabretooth fue aceptado por Charles Xavier como miembro de los X-Men cuando Logan decidió alejarse del grupo. Por supuesto, esto se debe a que el público quiere a los personajes violentos sin importar si son buenos o malos, pero en la historia, los guionistas lo justificaron diciendo que así los héroes lo podrían controlar un poco más, y que el Profesor X podría intentar un tratamiento psicológico para "curar" su agresividad. Para un tipo con uñas como garras de tigre, colmillos y con un éxito temible gracias a la desmedida violencia que emplea, no hay tratamiento posible. Ni los poderes psíquicos de Xavier pueden ganarles a un buen argumento de venta. Sabretooth está bendecido y condenado por la violencia. (D.A.)

SHADOWHAWK



La verdad es que detesto a este personaje. Quizás porque Jim Valentino, su creador, se enganchó con los grandes artistas para fundar Image, cuando él era un mediocre que hacía Guardians of the Galaxy. Quizás porque de un grupito marveliano del futuro, Valentino se tiró a la pileta con un vigilante nocturno violento a lo Batman. Quizás porque a Shadowhawk lo anunciaban como el gran boom de los noventa. El personaje clave y super-cool de Image y cuando lo leí me pareció una bosta mal choreada. Quizás porque el esquema "vengador-misterioso-nocturno-sacado" ya está demasiado gastado. Quizás porque los personajes con nombres que tienen juguitos de palabras con Shadow, Night, Blood, Black, Dead, War y Hawk me tienen harto. Por lo que sea. Detesto a Shadowhawk. Encima, es un personaje violento nada más que para que el lector diga "che, es violento". El joven Sars Casquito al saberse víctima del virus del SIDA, decide salir a hacer justicia por sus propias manos, ya que nada de lo que le pueda pasar le importa. En lugar de disfrutar en paz y armonía con el mundo sus últimos días (meses, años), este negro sale por las noches a pegarle a quien se le cruce, y como broche de oro, se especializa en quebrar las columnas vertebrales de sus oponentes. Para Shadowhawk no hay ley ni juez que le importe. El es el Juez, Jurado y Ejecutor. Como si esto no alcanzara, la armadura plateada dentro de la que se esconde, tiene en sus manos unas terminaciones puntiagudas afiladas. Sí! Las famosas garras de Wolverine hicieron escuela!

¿Y éste es el gran personaje de los '90? Esto es patético. Un sidoso (que me juego el huevo del medio que jamás morirá y que ni siquiera está infectado) que sale por las noches a fajar a los enemigos de la sociedad,

SPAWN

Sin duda el éxito más grande de los últimos tiempos. Primero en todos los rankings de venta cada vez que aparece, Spawn de McFarlane es un personaje cuyo único accionar es la violencia. Ni siquiera podemos rescatar su primera vida, en la que Al Simmons era un maldito mercenario, un asesino a sueldo. Quizás por eso, al morir, el demonio Malebogia lo engañó y lo convirtió en uno de sus soldaditos infernales. Relleno de energía mística irrecuperable, Spawn fue devuelto al mundo de los vivos por su deseo de volver con su mujer. Pero aparece demasiado tarde. Su esposa ya está casada y tiene una hija con su compañero de misiones, otro mercenario. Sin familia ni hogar, este endemoniado personaje vaga por los callejones de Nueva York, usando esa energía lo menos posible, para permanecer vivo el mayor tiempo posible. Pero Al no puede soportar que se metan con su vida, con su familia o con sus amigos, los linyeras de los callejones que habita, y por ello recurre a las más sofisticadas y potentes armas de fuego a la hora de combatir. Experto en combate como Simmons, Spawn derrocha agresividad y potencia a la hora de destruir a sus oponentes. Pero muchas veces las armas no alcanzan o no sirven, y el enviado del demonio debe utilizar sus energías infernales a costa de su propia existencia. Este poder es ilimitado a la hora de producir resultados. Usufructuando esta energía, Al puede teleportarse, auto-curarse, volar, ser super-fuerte, hiper-resistente, hacerse invisible y un largo etcétera, pero a la hora de usar el poder, Spawn prefiere usarlo para desintegrar a sus contrincantes. Por suerte (o todo lo contrario) estos generalmente son cyborgs que se pueden reconstruir o demonios que se pueden curar. Lamentablemente, un personaje tan poderoso e ilimitado excede la capacidad artística de McFarlane a la hora de escribir buenas historias, motivo por el cual, generalmente Spawn se dedica a destruir rivales sin ton ni son, en lugar de presentar historias inteligentes. Dicen que la violencia es el recurso de los estúpidos y bueh... (D.A.)

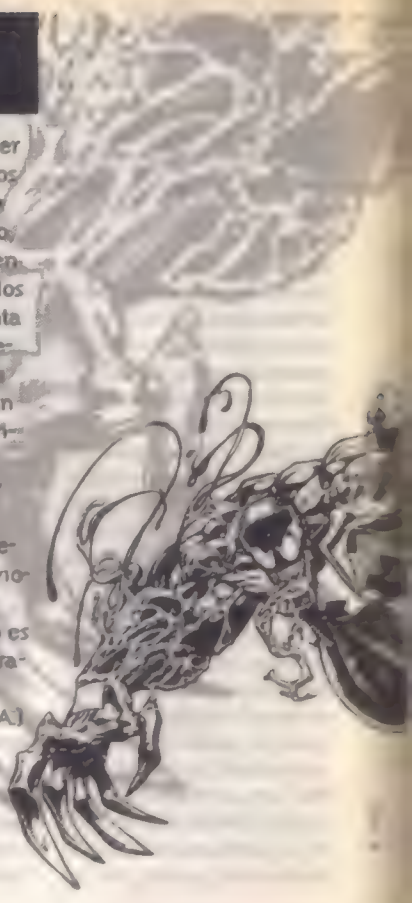
THE PITT

El fenómeno Image es requetecontraconocido por todos nosotros: los artistas top de Marvel se cansaron de ser robados y explotados por esa compañía y decidieron irse para fundar su propia editorial. El problema es que tuvieron que empezar a crear sus propios personajes de la nada y eso, mis amigos, no es para nada fácil. Mientras estos muchachitos (Liefeld, McFarlane, Larsen, Valentino y algunos otros) se hacían de abajo, Dale Keown se encontraba trabajando para la Marvel haciendo los dibujos de Hulk. Dale, que tenía los mismos problemas que estos chicos y ya se había consagrado, decidió irse a Image y hacer su propia revista. De esta manera, creó a Pitt : una bestia de más de dos metros de altura, gris, y muy pero muy feo. El origen que le dió a este bicho -muy similar a Hulk- es el siguiente: Pitt es un extraño ser en el que habitan dos mentes, una racional y otra violenta. Llega a la Tierra huyendo de ciertos depredadores y en búsqueda de un niño que es la pieza clave de toda esta historia.

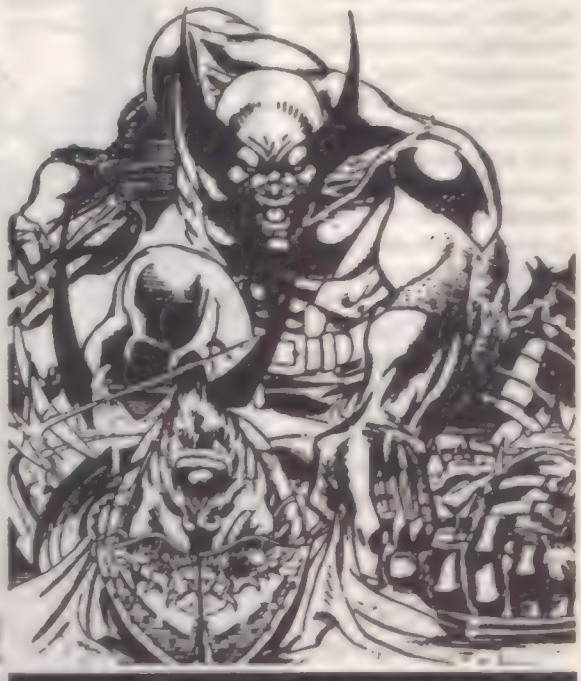
Este bicho de pelo largo y que se viste con campera y pantalón de cuero, al mejor estilo heavy, está lleno de clichés de cualquier historia típica de superhéroes sacados: es superfuerte, pega y después pregunta y como si esto fuera poco, sus dedos terminan en peligrosas garras que aseguran el destrozo total y por supuesto, la sangre. Hasta ahora este comic no aportó nada nuevo a la historieta y dudo mucho que lo vaya a hacer. (R.D.I.)

VENOM

Quizás lo mejor que resultó de la abominable Secret Wars fue la renovación en el traje del Hombre Araña. El ridículo disfraz azulgrana (¿alguien vió una araña roja y azul?) fue reemplazado por un copado traje negro, con capacidad de reproducir el efecto de los lanza-telarañas de Spider-Man. Pero como todo debe respetar al merchandising, Marvel hizo que Peter Parker volviera a su popular traje colorinche. ¿Qué hacer para no perder a un Spider-Man con traje negro, que tanto le gustaba a los lectores? La respuesta fue Venom. Muchos habrán leído la historia de este personaje en el Orculo de nuestro número 4, pero vale la pena repasarlo. El traje alienígena resulta ser un simbiote que al ser rechazado por Peter busca vengarse cobijando a otro humano. Para ello se une con Eddie Brock, un grandote tarado que odia a Peter Parker. Y eso es Venom: un traje viviente alienígena con poderes "arácnidos", y un descerebrado matón musculoso. Juntos le hicieron pasar las de Caín a Spider-Man, y más de un lector deseaba que Venom por fin acabara con el simpático arácnido. Los efectos visuales de Todd Mc Farlane no sólo trajeron nuevos lectores al título, sino que crearon un público fascinado con la imagen de Venom, que se fue exagerando hacia límites no-humanos. Gustó tanto el personaje que empezó a aparecer demasiado seguido, hasta obtener sus propias mini-series y ser otro de los tanto villanos de Marvel que, a causa del éxito con el público, se ven transformados en paladines. Pero claro, los paladines de los noventa no tienen porque respetar las reglas. Se puede ser de los "buenos" aún siendo un simbiote vengativo y un grandote psicópata que pegan y pegan y pegan. Imagínense un Hombre-Araña capaz de todo, violento, despreocupado, salvaje y divertido; eso es Venom, y encima, el traje negro es mucho mas copado que el otro! (D.A.)



WOLVERINE



Wolverine es el personaje que sin lugar a dudas, más dinero le ha dado a la Marvel. La razón de éste éxito se debe a la forma en que fue encarado éste personaje desde su inicio. Se puede decir que Wolverine fue el primer, o de los primeros, personajes ultraviolentos. Sus características más típicas son su instinto asesino, su mal carácter y su sentido del humor negro. Debutó en las páginas del Increíble Hulk, donde le hizo el aguante a la masa verde. De ahí, pasó a ser miembro activo y eterno de los taquilleros X-Men. Pese a haber actuado más en grupo que sólo, se caracteriza por ser un tipo individualista e independiente. Aunque no es un superhéroe de superfuerza, se puede dar el lujo de enfrentarse contra cualquier oponente sin importarle los daños físicos ya que su cuerpo tiene un poder auto-curativo. Esto lo hace un fanfarrón que no le teme a nada ni a nadie y además toma y fuma como un escuerzo. Wolverine, alias Logan, supuestamente nacido en Canadá es un mutante escéptico, fuerte, bohemio, valiente, enérgico que a la hora en que las papas queman no duda en hacer lo que mejor hace: pelar sus garras indestructibles y eliminar a su enemigo. Todas estas características y alguna más que se me quedó en el tintero, hacen de éste personaje uno de los mas duros de la década del '80 y lo que va de los '90. Wolverine es uno de esos personajes que hizo escuela entre los duros. (R.D.I.)

PANTALLAZOS

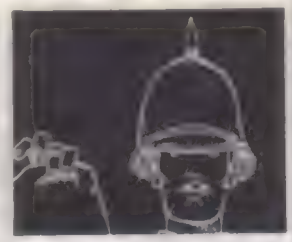
por Fernando García

CINE

¿Se acuerdan de Ultraman, el más importante superhéroe japonés? Bueno, acaba de filmarse su décima serie televisiva y está dispuesto a conquistar el mundo gracias a una feroz campaña de merchandising nipona. Ultraman: The Ultimate Hero (así se llama) está protagonizada por Kane Kosugi (hijo de Sho Kosugi) como Kenichi Kai, alter ego humano de Ultraman, personificado por el stuntman Scott Rogers. Los efectos especiales son los más caros de la historia de la TV nipona y, dicen, rivalizan con los de Terminator II.

Después del suceso de Los Picapiedras, Steven Spielberg dio luz verde a dos proyectos que iban y venían del limbo. El primero es Plastic Man, el original superhéroe elástico de la Golden Age y uno de los mejores exponentes del género, creado por el gran Jack Cole. El segundo es Zorro, el castizo aventurero pergeñado por Johnston McCulley. Ambas películas contaran con abultados presupuestos, destinados a los efectos en Plastic Man y a la reconstrucción de época en Zorro. Asimismo, se ha puesto gran énfasis en el casting, realmente perfecto de llegar a concretarse: Jim Carrey (The Mask y Riddler en Batman Forever), auténtico cartoon humano, como Plastic Man; y el hispano Andy García como el Zorro.

Confirmado: El Garage Hermético, uno de los tantos clásicos de Moebius, se convertirá en un largometraje de animación producido por Akira Kurosawa y dirigido por el propio Moebius y Katsuhiro Otomo. Los story-boards son de Moebius y yo ya no me aguanto las ganas de verla.



Disney se pone serio. Al menos eso intentan con su nuevo segmento del Disney Afternoon's Action Friday: Gargoyles, 13 episodios que narran, en tono dramático, la odisea de unas gárgolas medievales condenadas a sobrevivir en el Siglo 20. Como los productores buscaban reproducir el estilo y el enfoque de Batman: The Animated Series, no tuvieron mejor idea que contratar a los responsables artísticos del cartoon del encapotado. Los avisos anuncian: "Prepárense para la definitiva aventura gótica". Con el talento puesto en la serie, habrá que creerles.

VIDEO

Ficha Técnica
Título: Batman y Robin
Dirección: Spencer Bennet
Intérpretes: Robert Lowery (Batman), John Duncan (Robin), Jane Adams (Vicki Vale) y Lyle Talbot (James Gordon).

Esta joya del cine B es el segundo serial de Batman que filmó Columbia Pictures, estrenado en 1949. Como en todo serial, la fidelidad al comic quedó supeditada al bajísimo presupuesto con el que se contaba, pero así y todo los trajes zafan, el Batimóvil no existe (es un auto común y corriente), la Baticueva da lástima y sorprende la Bat-señal, emitida por una especie de televisor.
El guión parece escapado de cualquier comic del Hombre Murciélago de la época, sólo que estirado al mango para ocupar 15 episodios (algo así como cuatro horas divididas en dos videocassettes), sin importar las lógicas argumentales ni los baches inexplicados.
Lejos, muy lejos del esteticismo de cualquier otra adaptación de Batman, este serial está hecho de una sóla toma. Eso se nota y le otorga un encanto naif de héroes y villanos enfrascados en una estereotipada lucha entre el Bien y el Mal, reflejo puro de una manera de ver el comic, totalmente desconectada de la realidad y enredada de lleno en el divertimento inocente.
Para terminar, un dato histórico. Este serial marca la primera aparición en medio alguno del personaje de Vicki Vale en la saga del encapotado. Un poco largo para ver de un tirón, pero realmente imperdible.

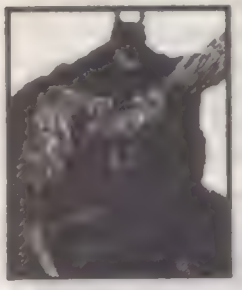
WildCATS fue el primero y The Maxx es el segundo comic de Image en ganar la pantalla chica. A partir de Noviembre y por la cadena de cable MTV, la criatura de Sam Kieth protagonizará la mitad del Super Hero Half Hour, cediendo la otra mitad a The Head, un producto MTV desarrollado por Eric Fogel. The Maxx tendrá 13 episodios semanales de 15 minutos excelentemente animados y fuertemente interconectados a la historieta en tono e imagen final.

Y mañana valdrán fortunas

COMIQUEANDO

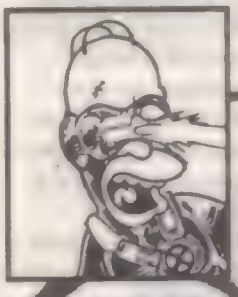
te ofrece la posibilidad de completar tu colección recibiendo por correo los números atrasados

1- El Regreso de Superman- Todo sobre Ren & Stimpy- Reportajes: John Byrne y Carlos Trillo- Cazador- X-Men.

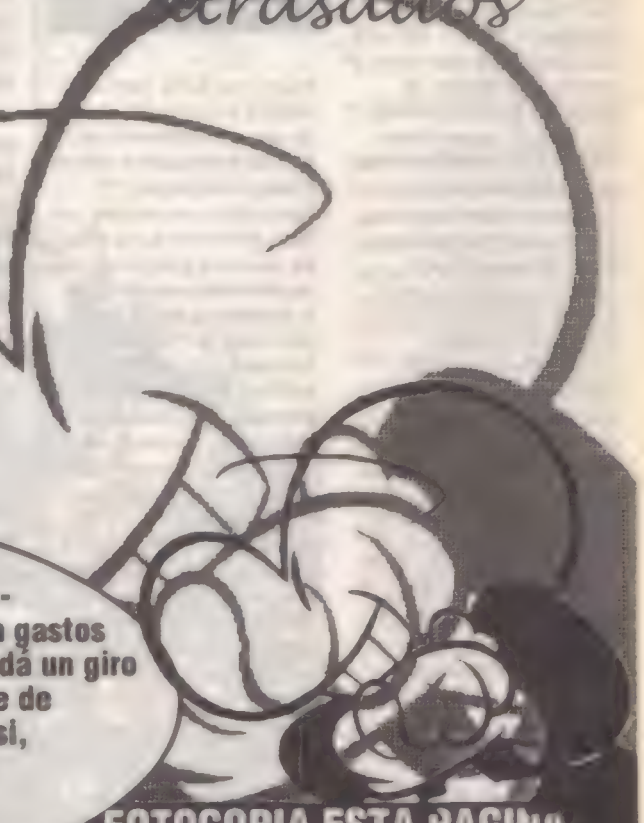


2- Todos los Elseworlds Todo sobre Robotech Reportajes: Quique Alcatena y Dan Martin Cazador- X-Men.

3- Especial CRISIS y ZERO HOUR- Reportaje: Robin Wood- Más páginas! Cazador- X-Men.



4- Los Simpsons- Todo sobre Hijitus- Reportaje: humoristas argentinos. Más páginas! Cazador- X-Men.



() nº1...$4.--
() nº2...$4.--
() nº3...$4,50
() nº4...$4,50
() nº1-2-3-4... $15.--

No te olvides de agregar $1.-- por revista para gastos de envíos. Mandá un giro postal a nombre de Diego N. Accorsi, a Avda. Forest 536 8º 43 Cap. Fed. Suc.27

FOTOCOPIA ESTA PAGINA Y MANDALA CON TUS DATOS!

Y PARA ESO...
...DEBO TELETRANSPORTARME AL LUGAR DE LOS HECHOS!
POF
¿LE OCURRE ALGO, SR. LUMEST?
UNA SENSACIÓN EXTRAÑA, COMO.. BAH, NO TIENE IMPORTANCIA...
DE TODAS MANERAS ¿QUÉ QUIERE DECIR CON QUE MI ABUELO..?
BUENO.. HAY MUCHAS COSAS QUE UD. IGNORA... PERO NO ES MOMENTO DE HABLAR, UD. ESTARÁ CANSADA.. ESTA SERÁ SU HABITACIÓN...
¡MIREN! YA EMPEZÓ A PUTANEAR!
TERMINALA!
BUENO, CREO QUE VOY A DESCANSAR... ESTOY MOLIDA!
MIREN COMO ANDA!
ESTÁ UD. EN SU CASA
UD. ES RARO... NO SE PARECE PARA NADA A LOS VIEJOS BABOSOS AMIGOS DE MI ABUELO!
¿LE... PARECE?
¡¡STOMP!
CRACK!
Y ESOS RUIDOS EN EL TECHO?
OH, CREO QUE ESTÁ LLEGANDO UN VIEJO CONOCIDO...
CONTINUARIOLA

LA VERDADERA HISTORIA DE FUERZA G

Por Diego N. Accorsi

Este dibujo animado nipón de los setenta, es comparable sólo con Meteoro, Astroboy o Robotech a la hora de "convertir" a los occidentales al boom del manga y el animé Fuerza-G marcó un nuevo punto de partida para los dibujos japoneses, tanto en calidad de animación como en sus historias. Hasta 1972, en el animé sólo se desarrollaban historias de personajes solitarios, de un protagonista. El Equipo Científico Ninja Gatchaman (Fuerza-G para nosotros), modificó eso, introduciendo el primer grupo, compuesto por los que se convertirían en los cinco arquetipos de los grupos animados: el líder serio, heróico y responsable; un segundo al mando rebelde; la minita linda pero útil y hasta inteligente; el gordito tonto y forzudo y el preadolescente chistoso, una especie de mascota divertida para balancear el grupo y rematar las historias con alguna gracia.

Pero detrás de este gran proyecto hubieron muchas cabezas. Fuerza-G fue creada por Tatsuo Yoshida para los Tatsunoko Studios (igual que Meteoro), estudio que este fundara con su hermano tras dejar el comic en los '60. El éxito de Meteoro le permite a Yoshida trabajar con mayor dedicación y presupuesto en su nuevo proyecto, darle mayor calidad, una elaboración nunca antes vista. Su equipo se compuso por: Jinzo Toriumi, asistente y planificador de guiones; Yoshitaka Amano, diseñador de los personajes; Kunio Okawara, diseñador de los mecanismos técnicos; Akira Kozumi, consultor científico; Satoshi Suyama y Akyshi Sakai, guionistas y Hisayuki Toriumi, el director.

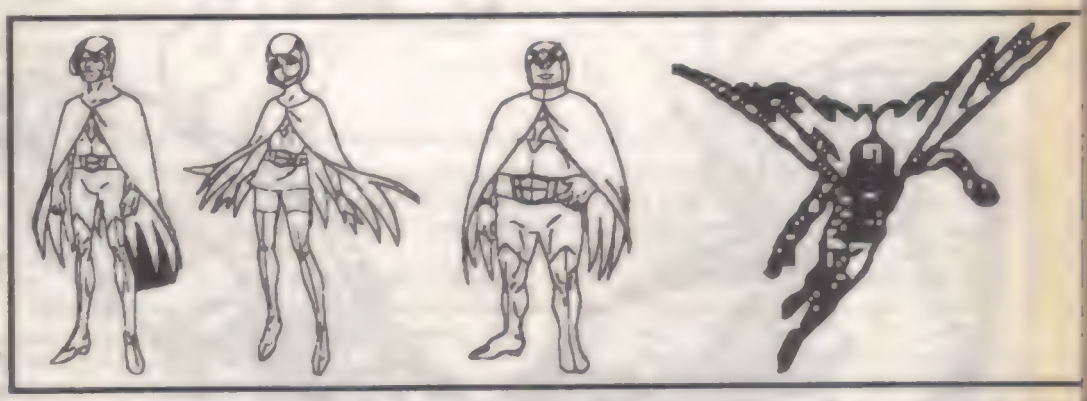
Cuando la serie debuta en Japón en 1972, derrota fácilmente a su competidor, Mazinger-Z, superándolo ampliamente en calidad de animación, y se convierte muy pronto en un éxito total. De los primeros 53 capítulos planeados, deben extenderse a 105 episodios en un segundo año, y cuando dejan de realizar la serie, miles de fans quieren más Gatchaman.

En julio del '78, realizan una película y aunque es sólo un compilado de lo mejor de la serie, permite la realización de una nueva serie de dibujos, Gatchaman II. Los fans opinan que no es lo mismo, pero los ratings marcan lo contrario. Con una calidad de animación menor y con pedazos de la serie original para abaratar costos, esta secuela logra que en los '80 se realice una tercera tanda de episodios, bajo el título de "Equipo Científico Ninja Gatchaman de Combate", con sólo 48 capítulos decididamente berretas. Pero ni la segunda ni la tercera camada de este dibujo animado salió nunca del Japón. La que nosotros recordamos y la que contribuyó a hacer popular al animE en todo el mundo, fue la primera, la verdadera, previa pasada por los United States, claro.

"TOO MUCH VIOLENCE"

En 1978, tras el éxito de La Guerra de las Galaxias, la Sandy-Frank Syndication trajo Fuerza-G a la TV americana. Pero por supuesto, los filtros que imponen los or-

ganismos que controlan qué pueden ver allá los chicos y qué no, no podía permitir los "excesos" de este dibujo animado. Demasiada violencia, demasiadas explosiones y peleas demasiado reales necesitaban unos tijeretazos para que la serie pudiese ser exhibida y así se hizo. Se sacaron tantos pedazos que de los 105 capítulos sólo quedaron 85 y hasta tuvieron que agregar pedazos nuevos para que se entendieran las historias. En una ocasión, un capítulo de media hora fue tan censurado que sólo quedaron diez minutos! Los agregados yankis llevaron a la historia por distintos mundos de la galaxia en lugar de ciudades de la Tierra, y para darle un tono más intergaláctico, insertaron a un robot taradito, copiado de R2-D2 (Arturito), llamado 7-Zark-7 (Zarko-7 para nosotros) que explicaba los pedazos faltantes para darle mayor fluidez a los nuevos enganches. Las historias fueron simplificadas para hacerlas más accesibles al mercado infantil al que se apuntaba; el grupo se llamó G-Force y la O.C.I. se convirtió en la Federación Intergaláctica. Los malos no usaban tecnología terrestre, sino que eran androides extraterrestres, armados para invadir desde un planeta en extinción. A esto se lo rebautizó "La Batalla de los Planetas" y a pesar de todo, la animación tan superior a la de los dibus yankis enganchó a toda una generación y se convirtió de inmediato en un boom en los Estados Unidos.



INTENTO FALLIDO

En 1986, Ted Turner compró la serie para su estación de cable WTBS y la rebautizó simplemente "G-Force". Las malas voces en esta nueva versión hicieron fracasar esta pasada que sólo duró seis episodios. Para ello, se le habían cambiado los nombres a los personajes y hasta el grito de batalla de la nave Phoenix fue modificado de "Transmutación!" a "Transformación!", simplificando aún más la serie.

¿PERO QUE ERA FUERZA-G?

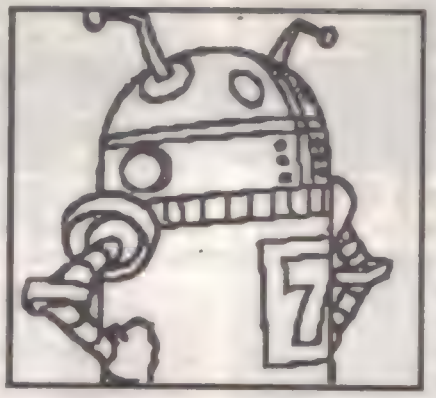
La serie giraba en torno a un combate entre el Bien y el Mal, con mucha tecnología de por medio, demostrando que ésta en sí misma no es mala, sino que depende del uso que se le dé. Los buenos estaban a cargo del Dr. Nambu de la Organización Científica Internacional y enfrentados a Gallactor, una organización criminal liderada por un poder invasor alienígena conocido como Gobernador X. Sus objetivos, conquistar el mundo y usufructuar los resultados del principal proyecto de la O.C.I.: un combustible "no-polucionador". La acción se desarrolla en el año 2001, pero para dar un mayor realismo, nunca se dejaron de lado las gloriosas explosiones de pólvora ni de misiles. En este entorno, se muestran personajes con vidas trágicas y bizarras en ambos bandos. Los miembros de la Fuerza-G casi no poseen historia; se sabe muy poco de sus pasados, pero casi todos son huérfanos, enemistados a muerte con los Gallactors.

LOS PERSONAJES

Cada miembro del equipo, llevaba un número que marcaba su rango en el grupo y a su vez, cado uno tenía un traje representando a un ave. G-1, Mark Venture, vestido de águila; G-2, Jason, de Cóndor; G-3, Princesa, de cisne; G-4, Keyop, la gaviota y Tiny, G-5, el Buho. A su vez, cada uno demostraba ciertas habilidades propias, que les otorgaban más protagonismo en determinados momentos, pudiéndose lucir todos. Sus armas casi siempre respetaban los motivos ornitológicos, como la nave Fénix. Sus vehículos de civiles (el avión de pruebas de Mark, el auto deportivo de Jason, la moto de Princesa, el boogie de Keyop y el hovercraft volador de Tiny) se transformaban en asombrosas naves futurísticas, que al unirse formaban la poderosa nave Fénix (God Phoe-

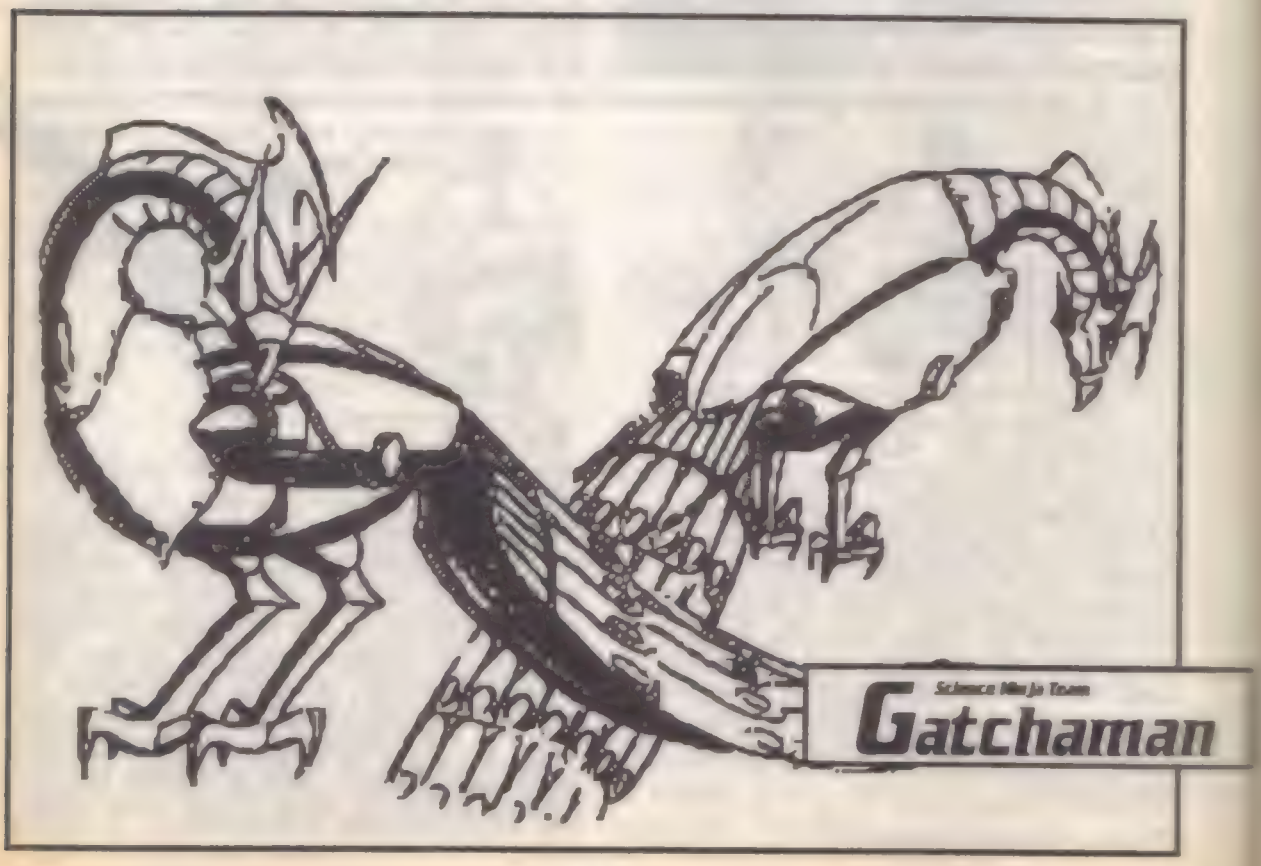
nix), capaz de realizar un proceso de transmutación para cubrirse con una cortina impenetrable de fuego de increíble magnitud. Toda la parte científica, por supuesto, gentileza de la Federación Intergaláctica y el Doctor Anderson, que más que un científico era un padre para el equipo.

Los Malos eran personajes terribles, miembros de Spectra a la conquista del mundo y dirigidos por Zoltar, una creación del maléfico Gobernador X (una computadora alienígena de la estrella Selector en la nebulosa de Andrómeda, sin cuerpo, verdadero cerebro detras de todo). Zoltar era un hermafrodita mutante capaz de mostrarse en sus dos sexos, como dos personas diferentes, una hombre y una mujer. Esto le servía como truco para engañar a los Gatchamans, pero también definía su perfil psicótico y bizarro. La tecnología le daba recursos inagotables para intentar vencer a la Fuerza-G y nunca le preocupó perder guerreros a la hora de pelear.



LA VIGENCIA DE FUERZA-G

Hace muy poco, en Japón, se puso a la venta una colección completa en Laser Disc de todos los capítulos originales de esta serie, al increíble precio de 15.000 dólares. Quizás, lo más increíble es que se hayan agotado. Como ven, aún hay miles de fanáticos de esta joyita del animE, que debió soportar la mutilación estupidizante de los norteamericanos y hasta una canción de los Parchís! ("Comando-G" como los llamaban los gallegos). En la Argentina, muchos de los que hoy prendemos la tele y nos asqueamos con esos dibujos berretas hechos sólo para vender muñequitos, hemos disfrutado inmensamente con este primer grupo del animé; cinco jóvenes vestidos como pájaros, un robotito, un malo con cabeza de chacal, muchas armas y naves raras, una guerra y toda la magia de los grandes dibujos animados japoneses.



LA MUERTE DE ULTRAMAN

Ultraman es el personaje más popular de todo el Japón. Y lo prueban la importantísima cantidad de mangas y series televisivas que ávidamente consume el pueblo nipón, así como las convenciones anuales que se realizan en su honor y la cifra más elevada de merchandising que conoce el país del sol naciente.

Y como todo personaje que se precie, Ultraman tiene un padre: **Eiji Tsuburaya**, reconocido maestro de los efectos especiales de los primitivos films de Godzilla. El universo Ultra nació casi por casualidad con la serie de TV *Ultra Q* en enero de 1966, versión oriental de la Dimensión Desconocida que obtuvo un rotundo éxito. En julio de ese mismo año, Tsuburaya estrena *Ultraman*, combinando el género superheroico, la ciencia-ficción y la mitología local en un cóctel tan poderoso que cambió de cuajo el entretenimiento masivo japonés. Había nacido el mito más importante del manga y del anime.

Pero Ultraman no estaba solo en la defensa del universo, ya que él era uno de los miembros de la poderosísima Ultra-Hermandad, una especie de policía cósmica de elite. El siguiente paso de Tsuburaya fue dar a conocer al resto de los Ultraguerreros en sus propios programas: Ultra Siete (*Ultra Seven*, 1967/68), Nuevo Ultraman (*Return of Ultraman*, 1971/72), Ultraman As (*Ultraman Ace*, 1972/73), *Ultraman Taro* (1973/74), *Ultraman Leo* (1974/75), *Ultraman 80* (1980/81), Ultraman II (*Ultraman: Towards the Future*, 1990/92) y Ultraman III (*Ultraman: The Ultimate Hero*, de próximo estreno); sin olvidar el dibujo animado *The Ultramen* (1979/80), protagonizado por la Ultra-Hermandad en pleno.

Para los mangas, Tsuburaya confió sus criaturas a las hábiles manos de **Mamoru Uchiyama**, que logró trasladar la magia, el dinamismo, el ritmo y la acción del Ultrauniverso a la página impresa, cosechando igual éxito que su par catódico.

Dentro de todos los comics de los Ultraguerreros hay uno que, por sus épicas características, sobresale del resto. *El Chacal contra la Ultra-Hermandad* guarda para sí el honor de ser **el manga más vendido del Japón**, y todo porque en sus páginas encuentra la muerte definitiva el Ultraman original, el protagonista de la serie de 1966.

"Fue un shock. Esta historieta marcó el fin de la inocencia del manga. Indudablemente, hay un antes y un después de la muerte de Ultraman en la historia del manga", declaró Katsuhiro Otomo a la revista especializada Manga Shonen Imput mientras la sociedad nipona en su conjunto guardaba tres días de duelo en honor a la memoria de su máximo paladín.

Y hoy, después de una larga y extenuante espera, esta saga puede leerse en castellano. *La Muerte de Ultraman* marca el comienzo de la colección **Clásicos del Animé**, que con el mejor papel, la mejor reproducción y el mejor precio llegan desde España para radicarse en nuestro país.

Todos los meses desfilarán por las páginas de **Clásicos del Animé** los forjadores del manga, desde Ultraman hasta Astro Boy, pasando por Meteoro, Kimba, Golgo 13 y otros grandes personajes, todos ellos en versiones íntegras y originales. La invitación está hecha. El mangacontecimiento del año te espera en la librería especializada más cercana a tu casa.

¡Y vos no te lo podés perder!

Los CLÁSICOS DEL ANIMÉ ya están a la venta en:

B.L. Film Comics (Corrientes 1383), Club del Comic (Montevideo 27), Entelequia (Talcahuano 470), Genux (Paseo del Sol - Arenales y Cnel. Díaz), La Gran Historieta (Sarmiento 1249, local 72), Mondo Macabro (Corrientes 1248, local 63), Planeta Comic (Montevideo 252) y Rayo Rojo (Santa Fe 1670, local 22).

LA VERDULERIA

Del Dr.Müle & Cía.

ENSALADA

Como era de esperar, a la buena gente de la Editorial Universo (es decir, Dante Quinterno y sus hijos) no les causó ninguna gracia las apariciones de Patoruzú, Isidoro y Upa en los comic-books del Cazador. Hasta ahora, nadie habló de tomar medidas de tipo judicial, pero que hay bronca, hay bronca.

Dicen las malas lenguas, que Don Sergio Bonelli (el dueño de la editorial italiana que levanta fortunas publicando Tex y Dylan Dog) puede terminar preso, acusado de una estafa al fisco por la ínfima bicoca de diez millones de dólares. ¿Será posible? ¿Acabará la Tangente con la carrera de uno de los editores más importantes de Europa?

Hablando de editores italianos, parece que Don Coniglio y su gente (otrora dueños de Acme, una editorial que tuvo sus quince minutos de gloria allá por el 89-90 para luego ser brutalmente liquidada por sus competidores) vuelven al ruedo, a partir de una especie de convenio con la archi-poderosa editorial Eura. Los muchachos de la difunta Acme están comprando material a lo bestia y se dice que su "caudillo" en estas Pampas es nada menos que Ray Collins (el famoso Comisario Zapietro), que estaría liderando un "team" de producción integrado por varios valores del comic local. La lista de autores que integran la Brigada Collins varía según las semanas y según los informantes, así que prefiero no dar nombres. Lo cierto es que al prolífico guionista (y eficaz guardián de la ley y el orden) le llegó finalmente una nueva oportunidad para avechuchear en el siempre jugoso mercado tano, del cual se había quedado afuera en el '89, como resultado de varias roscas entre los editores de allá y sus competidores de acá.

Varias fuentes habitualmente confiables han deslizado el chimento que dice que el Maestro Sergio Aragonés está considerando la posibilidad de pasarse a Image, llevándose consigo a su genial creación, Groo the Wanderer. Contra los casi 10 años de continuidad que lleva en Epic/Marvel, Image le ofrecería a Aragonés más promoción, más ventas y una bocha de contactos en Hollywood para que Groo salte al dibujo animado. Si esto se concreta, la alicaída línea Epic recibirá una puñalada letal, de la que dudo que pueda recuperarse.

BOTTOM TEN

Seguimos sumando votos en nuestro temible ranking de la infamia, esa abyecta nómina de los que, a juicio de ustedes, son los peores personajes del mundo de los comics. Para que tu opinión también cuente, no dejes de mandar tu voto al Bottom Ten!

10. Pantha
9. Flash
8. Shadowhawk
7. Shatterstar
6. Bloodshot
5. Ghost Rider
4. Silver Sable
3. Nighthrasher
2. Azrael
1. SPIDER-MAN!!

FUNNY ANIMALS

Miren lo que publicó hace unos días La Nación con motivo de un nuevo remate de un ejemplar de Detective Comics n 27:

> Los héroes viven en la mansión que el millonario justiciero tiene en la mítica ciudad gótica, con Alfred, el mayordomo, y Harriet, la distraída tía de Bruce.
>
> En sus apuntes, Kane y Finger aclaran: "El mayordomo es la única persona que conoce las identidades de los aventureros. En una mesa de la biblioteca hay un teléfono rojo que sirve para comunicarse directamente con la policía. Junto al aparato, una palanca disimulada en un busto de Shakespeare abre un panel secreto que descubre dos tubos, por donde se deslizan los valientes para disfrazarse y llegar a la *batcueva*. Allí está la sala de operaciones, repleta de equipos científicos".
>
> La tía Harriet habría sido incorporada posteriormente, cuando Batman y Robin fueron acusados de mantener relaciones homosexuales. Lo cual probaría, una vez más, que las historietas pensadas para el mercado infantil terminan por convertirse en objetos de culto de los adultos.
>
> **Luis Aubele**

Aaayy! ¿Qué es esto?¿Cómo preteden que me crea que Bill Finger dijo eso? ¿Cómo mezclan la versión original (la de Finger y Kane) con la payasada que hicieron para la tele en los '60s? ¿Qué tienen que ver Finger y Kane con la Tía Harriet y el busto de Shakespeare? Y como si esto fuera poco... ¿Otra vez sopa? ¿Hasta cuándo va a haber que aguantar a los giles diciendo que Batman y Robin son trolos? Hasta que alguno lea la historieta en vez de tocar de oído. Es una lástima, porque en La Nación hay periodistas que saben mucho de comics, como nuestro amigo Luis Aubele, querido, hay que tener mucho coraje (o mucho caradurismo) para estampar la firma abajo de una nota tan trucha...

X-MEN

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Durante las siguientes aventuras de los X-Men, infinidad de villanos son derrotados por nuestros héroes. Lucifer, Dominus, el Conde Nefaria, Plant-Man, Scarecrow, Porcupine, Eel, Unicorn, Locust, El Tigre, Puppet Master, el Super-Adaptoid, Warlock el hechicero, Cobalt-Man, Juggernaut, Mole-Man, Mekano y varios más, muchos de ellos enemigos de otros superhéroes.

También en este período, una explosión en un laboratorio químico, restaura las memorias y los poderes de Calvin Rankin, que vuelve a ser Mimic. En ese momento, con el Angel temporariamente fuera de acción, el Profesor X descubre evidencias de una nueva amenaza mutante e intenta reclutar infructuosamente a Scarlet Witch, Quicksilver y el mismísimo Spider-Man para que se unan a su grupo. Los X-Men se enfrentan con Mimic que exige ser miembro, y medio a regabadientes lo aceptan. Como si esto fuera poco, Xavier lo nombra segundo al mando. Sin embargo, en un combate muy próximo, Calvin pierde los poderes y abandona al grupo.

Poco después, los X-Men luchan por detener a una dupla de mutantes autores de muchísimos robos multimillonarios. Se trata de Ogre y Sean Cassidy, más conocido como Banshee, quien jugará un rol importante en el futuro del grupo. Tras capturarlos, Xavier deduce que Cassidy estaba siendo controlado, ya que en realidad era un buen tipo.

Ogre era apenas un títere de una perversa organización mutante que venía vigilando a nuestros héroes desde las sombras. El grupo, llamado Factor Three, e integrado por The Mutant Master, the Changeling, Master Mind, Vanisher, Blob y

© Marvel Entertainment Group

conquista del mundo desde su cuartel en Europa. Aún con Banshee y Xavier capturados, los villanos no logran impedir que los X-Men lleguen a su cuartel y los derroten tras una intensa batalla. Con casi todos los mutantes malignos vencidos, Xavier revela que Mutant Master es en realidad un alienígena verde con tentáculos disfrazado para destruir a ambas facciones; tras un feroz ataque sónico de Banshee, este se autodestruye. Sobre el final, ambos grupos mutantes firman una tregua y cuando los X-Men vuelven a la Escuela de Xavier, son premiados con nuevos trajes individuales creados por Marvel Girl.

Poco más tarde, los X-Men se enfrentan con Grotesk, un guerrero de una antigua civilización sepultada bajo Nueva York. Peleando por la posesión de una máquina capaz de provocar terremotos, Xavier y Grotesk son víctimas de una gran explosión que acaba con el sub humano, y deja al Profesor mortalmente herido. Ante la mirada atónita de sus alumnos, Charles Xavier revela que desde hace tiempo sabía que se estaba muriendo de una enfermedad incurable y poco después muere.

Tras el funeral del Profesor X los jóvenes mutantes son enfrentados y derrotados por Magneto y la hermandad de Mutantes Malignos. Prisioneros en un barco, Angel logra liberarse y Cyclops le ordena volver a Nueva York a pedirle ayuda a los Vengadores. En medio del vuelo transatlántico, Angel es noqueado por Red Raven (Cuervo Rojo), miembro de una raza de hombres-pájaros que se dispone a atacar a la Humanidad.

Por su parte, Cyclops logra liberarse, sólo para enfrentarse con Quicksilver, quien trata de explicarle a Scott los planes de Magneto para crear un santuario para mutantes. La lucha termina con la victoria de Cyclops y la oportuna llegada de los Vengadores (Goliath, Avispa, Hawkeye y Black Panther, que frustan una vez más los proyectos del Amo del Magnetismo.

Tras una nueva lucha con Juggernaut, los jóvenes mutantes reciben la orden del agente del FBI Fred Duncan de separarse. Esto los convertirá en un blanco más difícil para los mutantes malignos y les permitirá cubrir más territorio. Finalmente el grupo decide acatar la orden y separarse. Con el Profesor X muerto, el fin era inevitable.

Con el grupo dividido, Bobby y Hank se enfrascan en una lucha con el mentalista Maha Yogi, que resulta ser Warlock, un viejo enemigo. Luego, en California, combaten la amenaza de Metoxo el Hombre de Lava.

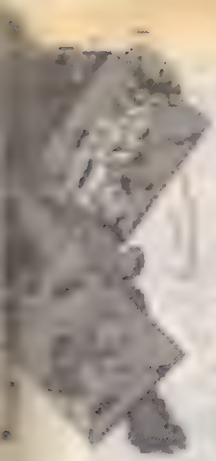
X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO V: LOS ANOS OSCUROS.

"La verdad es que mi primera época en X-Men no fue mi hora más brillante. Villanos como Dominus, El Tigre o Locust nunca iban a ser un gran impacto. Pero en el nº 28 inventó a Banshee (que en realidad debió haber sido mujer, como las banshees de las fabulas, pero Stan pensaba que las villanas no vendían tanto como los villanos) y Werner Roth hizo un gran trabajo diseñando su traje. Durante este período, también me convertí en la primera persona a quien Stan dejó escribir a Spider-Man en una historia que él no tocó, en el no35. Para el nº39, hasta me permitió hacer lo que yo quería hacer desde el primer día: darle a los mutantes trajes individuales en vez de uniformes!".

Así resumía Roy Thomas su paso por este título, caracterizado por el incesante desfile de villanos intrascendentes en detrimento del concepto original de la serie. Sin embargo, en esta época, los X-Men empezaron a funcionar mejor como grupo, como adolescentes compañeros de colegio. El episodio acerca del sexo de Banshee no fue el único en el que la opinión de Thomas se vio supeditada a la de su maestro, Stan Lee. El joven guionista también vio frustrada su propuesta de agregarle un miembro al grupo (Mimic duró apenas tres números) y de crear un mutante japonés, cuyos padres hubieran estado en Hiroshima o en Nagasaki. Recién en su segunda época al frente de X-Men, Thomas plasmaría su sueño creando a Sunfire. Lo cierto es que en el nº44 Roy deja la serie en manos de otro principante, Gary Friedrich.

Por otra parte, Werner Roth se despide con el nº35 y, tras un par de números dibujados por Ross Andru, se hace cargo de la serie el tristemente célebre Don



Por otro lado, Scott y Jean debieron enfrentarse a Quasimodo la Computadora Viviente, Computo y los Cybertrons, a quienes vencen con dificultad.

De regreso en la Escuela de Xavier el siempre inquieto Angel se entera de que Cerebro ha detectado una gran congregación de mutantes en San Francisco. Se trata de Mésmero, un mutante hipnótico que convoca mentalmente a todas las personas con poderes mutantes latentes, para que se conviertan en sus seguidores. Una de ellas, Lorna Dane, se encuentra con los X-Men, que se reúnen en San Francisco y combaten a los hombres de Mésmero. La Bestia pronto descubre que Lorna no es castaña, sino una mutante de pelo verde. Mientras los X-Men buscan más mutantes, Mésmero y sus seguidores encuentran a Lorna y se arrodillan ante ella, sabiéndola hija de Magneto. Los poderes de magnetismo latentes en Lorna, acaban de despertar gracias a un estimulador de energía mutante activado por los villanos. Durante el combate final entre los X-Men y las fuerzas de Mésmero, se disputan la lealtad de Lorna, que termina del lado de los buenos. Pero antes de paladear el sabor de la victoria, los X-Men son tumbados por una nueva descarga magnética: Magneto, quien supuestamente había muerto tras el combate con los Vengadores, ha regresado. Los X-Men deben retirarse de la base de Mésmero dejando a Lorna con Magneto, quien se gana su lealtad por el supuesto lazo familiar. Los Hombres X alejan a Iceman del grupo, pues suponen que su pasión hacia Lorna puede ponerlos en peligro.

Días más tarde, en la base de Mésmero, un mutante llamado Erik el Rojo, vence a este y a sus semi-hombres, uniéndose a las fuerzas ahora comandadas por Magneto. Erik (que en realidad es Cyclops disfrazado) se gana la confianza de los mutantes malvados y pronto convoca a sus compañeros para que invadan el cuartel de los villanos. Tras una nueva lucha con las semi-hombres, Iceman irrumpe en escena y le revela a Lorna nuevos descubrimientos que indican que en realidad no es hija de Magneto. Furiosa por el engaño, Lorna devasta a los mutantes malignos con un poderoso impulso magnético. La base explota, pero ella y los X-Men, como siempre, logran escapar ilesos.

Heck, a partir del nº38. En ese mismo número debuta una colección de back-ups, revelando los orígenes de los jóvenes mutantes. El primero (el de Cyclops) duró seis capítulos, escritos por Thomas y dibujados por Roth. El segundo turno fue para Iceman (3 capítulos) a cargo de Friedrich y George Tuska. El tercero fue Beast (4 capítulos) escritos por Arnold Drake y dibujados por Roth. Por último se revela el origen de Angel (3 capítulos) a cargo de Drake, Thomas y Roth.

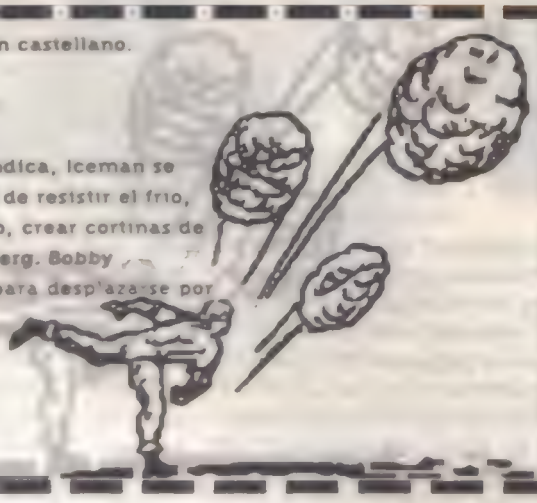
Pocos y muy malos son los números de Gary Friedrich (entre ellos, los dos capítulos con el equipo disuelto) y pronto lo reemplaza Arnold Drake, quien venía de escribir nada menos que Doom Patrol para la DC. Drake escribe los números 49 al 54, en los que la serie parece recobrar sus energías, gracias al aporte visual del fabuloso Jim Steranko (que dibuja los nº 50 y 51) y de Barry Smith. Este, que todavía no era ni Windsor ni famoso, calca despiadadamente a Kirby en el nº53, en una historia que, según Roy Thomas, fue dibujada en el banco de una plaza.

Sin embargo, las ventas no iban nada bien. La aparición de Spider-Man, la proliferación de villanos provinientes de otras series, la "muerte" del Profesor X y los nuevos trajes fueron algunos intentos por levantar la magra popularidad de esta revista. Se llegó incluso a culminar una saga que venía creciendo a lo largo de varios números de X-Men en el nº 53 de Avengers, serie que también escribía Roy Thomas y que vendía mucho más que esta. A medida que los pequeños cambios de dirección se fueron demostrando inadecuados en el esfuerzo de sumar lectores, la cancelación de la serie era inminente. A pedido de Stan Lee, Roy Thomas aceptó escribir el no55. Cuando supo a quién habían contratado para dibujar el número siguiente, se quedó. Era Neal Adams.

X-MEN
PODER MUTANTE

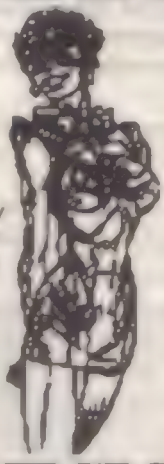
ICEMAN

ICEMAN [ais-man], **Hombre de Hielo en castellano.**
Ice: Hielo, Man: Hombre
Nombre Real: Robert L."Bobby" Drake
Primera Aparición: X-Men nº1 (1963)
Poder Mutante: Como su nombre lo indica, Iceman se transforma en un ser de hielo, capaz de resistir el frío, arrojar bolas de nieve, trozos de hielo, crear cortinas de hielo para protegerse y hasta un iceberg. Bobby generalmente crea rampas de hielo para desplazarse por los aires.



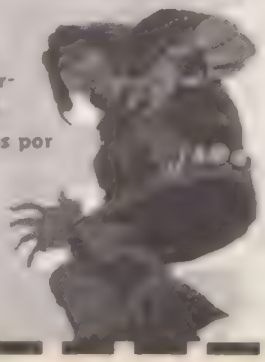
BOOMER

BOOMER [búmer], **Explosiva en castellano -Boom: onomatopeya de explosión.**
Nombre Real: Tabitha Smith
Primera Aparición: Fallen Angels nº1
Poder Mutante: Boomer, o Boom-Boom como se llamaba originalmente, puede crear a voluntad una fuerza explosiva con un determinado "comando temporal". Sus bombas temporales, obtienen diferentes cantidades de poder explosivo, de acuerdo a la concentración y voluntad de Tabitha. Con la práctica, Boomer logró proyectar directamente la energía desde sus manos y que esta explote al contactar su objetivo, como una descarga de alto potencial destructivo.



THUNDERBIRD

THUNDERBIRD [zúnder-berd] **Pájaro del Trueno, en castellano**
Thunder: Trueno, Bird: Pájaro.
Nombre Real: John Proudstar
Primera Aparición: Giant Size X-Men 1
Poder Mutante: Thunderbird poseía una fuerza, agilidad, resistencia y velocidad sobrehumanas. Era un atleta soberbio y un gran luchador mano a mano, a nivel del Capitán América. Su coraje y su valentía sólo podían ser igualados por su furia y su experiencia en el combate.



EN OTRO SITIO DE ESTE UNIVERSO NUESTRO...
PROOFFF!
PRRRRP!
PROUFFF!
AHAHA H!
OH-OH
¡KNOK! ¡KNOK! ¡KNOK!
¡PERO QUE MIERDA... ¡VA! ¡YA VA!
¡YA VAAA!
¡SERÁ POSIBLE! ¡NI CAGAR DEJAN!
TOC! TOC!
NO... BOLSITAS PA LA BASURA YA TENGGO...
¡UY!
¡HOLA!

¿QUIEN MIERDA SOS? A SI... EL CAPITAN AMERICA
NO, JE, JE... SOY "CAZADOR" DE "LA TIERRA DE LOS LECTORES" O QUIZAS DE TIERRA "QUANTUM"
¿EH?
NO PAZAR
¿SORPRENDIDO?
GRR
¿PARA ESO ME HACES CORTAR EL SORETE?
¡¡TE VOY A...!
¡UN MOMENTO! ¡MAS RESPETO! ¡MIS REVISTAS SE COTIZAN MAS QUE LAS TUYAS!
¿Y QUIEN TE DIJO ESA BOLUDEZ?
¡EL AVECHUCHO!
¿LO QUE?
PERO... PERO...
¿Y AHORA QUE PUTA PASA?
PUF
¡PLF!
¡PLOP!
¡PLUP!

¿ESTARÉ EN LA TIERRA-S O EN LA MÍA?
NO SÓLO MI AMIGO SILENTE REIRÁ.
SERÉ ÚTIL AL MENOS.
¡CIELOS! SOY LOS CREADORES DE LAS TIERRAS ALTERNATIVAS ¡JI,JI!
A DONDE EL CORAZON SE VINCULA, EL PIE CAMINA!
CONCHA CONCHA CONCHA CONCHA CONCHA
¿EN EL DE LA TIERRA-S?
¡SOY RE-SONICO!
UNOS PILLOS BIEN ARMADOS TIRAN CONTRA LA POLICIA.
LUCAS
ESTOY DEFENDIDO
NO SOY AQUEL TRAIDOR HACIA ELLA FORZADO A TENER QUE VAR LA AGENDA DEL MULTIVERSO.

¡ES UNA SEÑAL! ¡DEBEMOS AUNAR NUESTROS PODERES Y ASÍ DERROTAR JUNTOS EL MAL QUE NOS AMENAZA!
¡ZI!
¿A SI? NO ME DIGAS...
¡CLAK!
LA ROLA DE LA ETERNIDAD.
UPA UPA
CAISTE EN MI TRAMPA COMO BUEN TONTO.
¡HOLA, AMIGOS!
¡?!
¡¡VAYANSE TODOS A CAGAR, MARGA DE FORROS!!
BDOW BDOW BDOW BDOW BDOW BDOW BDOW BDOW
¡CRISIS EN TIERRAS INFINITAS!
ASÍ FUE ENTONCES...
ESTE ES EL PLANETA TIERRA. TAN EL TIEMPO QUE UN TUMOR CUANTICO DESTRUYA LOS TAKIONES HASTA TIERRA MORIRA!
JE-JE JE JE-JE JE JEEEE JE JE JE JE
¡FIN!

EN EL PROXIMO NUMERO LLEGA ¡EL PRIMO DEL CAZADOR!: EL CAPITÁN PETUNIA

INTERRUMPIMOS POR UN MOMENTO
TU LECTURA DE ESTA REVISTA.

PERO SOLO PARA INFORMARTE
DONDE ENCONTRARAS MAS DE LO MISMO.

•Comics • Magazines • Libros •Posters
• Remeras • Videos • Maquetas• Juegos
de Rol • Manga • Comiteca de Alquiler •
Cursos y Talleres • Cine Club •Canje y
Consignación •Subcripciones •Entrega
a Domicilio y Envios al Interior.

Montevideo 252 C.P. 1019 Capital Federal Telefax: 382-3569

CEBAMIENTOINFINITOCE

FIYUS

por Mr. Master.

Y el show de las fraggin' figus no para un minuto. Por estos pagos tenemos una colección de Ultra Figus dedicada al Demonio de Tasmania (Taz, pa' los intimos) que no tiene demasiada chapa, principalmente porque casi todas las fiyus son fotogramas del dibujo animado Taz-Mania que (casi no hace falta decirlo) da bastante pena. Hay algunitas muy pulenta y el rompecabezas no está mal, pero en general, no zafa.

De las fiyus que se ven hoy por hoy en las comiquerías, las más grossas (y ya extintas en casi todos los boliches) son las prismadas de Ren & Stimpy que sacó Topps.

Joya inenarrable y me quedo corto. Soltá ya mismo este pasquín de cuarta y salí a buscarlas.

De lo que está por salir en USA, lo que mejor pinta es Jack Kirby: The Unpublished Archives, una colección de 90 fiyus, casi todas con dibujos inéditos del King, con fiyus doradas y autografiadas por el Troesma, héroes que nunca se publicaron y mil joyas más. Un merecidísimo tributo bien logrado por Comic Images.

Otro maestro, pero de lo macabro, también verá a sus dibujos convertidos en su segunda colección de 90 fiyus. Es Berni Wrightson, que vuelve a la carga de la mano de Friedlander.

Marvel, como es costumbre, no da respiro y saca sus Marvel Masterpieces 1994, esta vez a cargo de los hermanos Greg y Tim Hildebrant, famosos ilustradores de lo fantástico. Obviamente, la colección incluye fiyus con todo tipo de truquitos extra (metalizadas, holográficas, etc.), además de las 140 regulares. Pero

lo mejor que se está haciendo hoy en día con los personajes de Marvel son los naipes. ¿Cómo? Si, los naipes de póker que edita la US Playing Card Company. A principios de año sacaron un muy buen mazo de los X-Men y ahora salen con uno de Spider-Man. Son 52 cartas francesas con Spidey, amigos y enemigos, que seguramente no estarán tan pulenta como las de los muths, pero tienen buena pinta. Los dejo porque se está por armar un Black Jack.

MUÑECOS

por Dr. Sax.

En el Nº 1 de Comiqueando nos tomamos el trabajo de hablar largo y tendido sobre la última gran expansión de la industria comiquera y cómo ésta se habia extendido (tambien de modo explosivo) hacia otras áreas, comunmente denominadas "merchandising".

Una de las editoriales más beneficiadas (y seguramente, una de las principales generadoras del boom) fue Image. Fundada por un grupo de estrellas que se escaparon de la Marvel, Image se apoderó de un pedazo de la creciente torta industrial a partir de una fórmula evidentemente eficaz entre los consumidores más párvulos: Guiones maso (mas o menos, mas bien menos) y dibujos espectaculaaaaaares (tipos con músculos en los músculos, hiper-minitas con trajes mega-ceñidos, mucho despliegue de movimientos a página completa, violencia extrema, etc.). Así, personajes como Savage Dragon (grosso), Freak Force (joya), Youngblood (bluaarjghpuaj!!) y demás, se hicieron famosos de la noche a la mañana. De hecho, hoy en día la revista Nº1 del mercado yanki es la que cuestión que nos ocupa en esta entrega del Cebamiento: Spawn, que con los magníficos dibujos de su creador, Todd McFarlane, lanza su propia línea de coñemus. Y no sólo eso. El lanzamiento es a la Image, con compañía propia: Todd Toys.

Spawn es un comic con mucha chapa, tanta que unos pocos meses atrás, dicho Spawn team-upeo

nada más y nada menos que con Batman. Gracias a Dios, de vez en cuando McFarlane abandona el berretín de hacer guiones, lo cual nos permite disfrutar de su increible dibujo. Factor central del relanzamiento del aracnibóñiga, el dibujo en cuestión genera personajes de un poder devastador, dignos obviamente de su propia línea de muñecos.

BAMIENTOINFINITOCEBA

Mac (o la máquina de hacer plata) se tiró a discutir otra vez con los pulpos de la industria y anunció para estos días sus primeros

seis muñecos: Spawn, Violator, Medieval Spawn, Overtkill, Tremor y Clown. De los tres primeros vi fotos muy interesantes. Por lejos, el Medieval Spawn se lleva todos los premios. En la segunda horneada (¿Diciembre, tal vez?) saldría Angela, otro personaje ideal para muñeco, lleno de ornamentitos y otro desafío para Todd. Los coñemus de super-heroínas suelen ser boñiga quintaescencial, lo cual no es poco.

Habrá que ver entonces si ésta nueva jugarreta de este creador genial (como dibujante), discutido por sus colegas (como tipo) y avechucho (como pocos) rinde sus frutos y consigue otro mega-éxito. Si no lo logra y la distribución de la merca falla, conseguir un Spawn va a ser más complicado que conseguir a Luke Skywalker en Blister. Conociendo al quía, seguro que en pocos meses los estaremos comentando, en la misma Spawny-columna, a la hora del Tod

JUEGOS DE ROL

por Mr. Master.

Bienvenidos a esta sección, y sí, ya sé; les prometí un mini-juego, pero no será hoy. A pedido del público, y por última vez, vamos a ver de una, cómo se juega a un Juego de Rol.

"En un Juego de Rol, los jugadores desempeñan el papel de los protagonistas de una historia. El Master proporciona la situación y la trama. Los personajes son controlados por los jugadores, quienes son libres de elegir sus acciones para poder resolver los problemas que el Master ha puesto en su camino...

El Master va describiendo la situación y los personajes que la pueblan (que desde ahora llamaremos PNJ, personajes no jugadores). Cuando un jugador desea que su personaje (PJ: personaje de jugador) realice una acción, simplemente informará de ello al Master. Este determinará las posibilidades de éxito de esa acción tomando en cuenta las capacidades de ese personaje, la dificultad de la acción y otras circunstancias relevantes. Una simple tirada de dados suele resolver el resultado de la acción...

El juego tiene un fuerte ingrediente de dramatización. Un buen Master intentará presentar la situación de la forma más vívida posible: usará mapas, diagramas y detalladas descripciones para dar vida a la aventura. Representará el papel de los PNJ y... colocará (a los PJ) en situaciones de auténtico reto, donde puedan utilizar su ingenio y destreza para poder salvarse del peligro y la muerte.

El buen jugador es el que sabe meterse en el Personaje. Actuará de forma consecuente con su personalidad y capacidades. Usará un lenguaje diplomático y elegante cuando se dirija a otros personajes (PJ o PNJ); escuchará atento las descripciones del Master y usará todos sus recursos para salvar a su personaje y hacerle avanzar a niveles superiores..." Paranoia, Sección del Jugador, Conceptos Básicos.

¿Quedó claro ya? Esto no tiene nada que ver con salir a matar vagabundos por las calles, ni la violencia, ni los ritos satánicos. Se trata de un grupo -preferiblemente de amigos- reunidos en torno a una mesa durante una tarde - o noche, o cuando se les cante- llevando adelante una historia ficticia, dirigida por el Game Master y solucionada por los participantes mediante Personajes inexistentes. Es como esa especie de juego de todos los chicos, que dicen :"¿Dale que yo soy los Buenos y te pegaba por que vos eras el Malo?" La diferencia es que esas suposiciones infantiles nunca terminan, ya que nadie quiere morir y nadie quiere ser "el Malo". Para resolver ese problema, Buenos y Malos aparecen en los Juegos de Rol, mensurados, traducidos a números, para que azar mediante, las historias sean más entretenidas y hasta épicas. Nos vemos el mes que viene con el mini-juego de Rol solitario.

"La muerte está más cerca en el DC Heroes RPG de lo que está en los comics. En los comics, el guionista tiene total control del desenlace de la historia. En el DC Heroes RPG, el GM, los Jugadores y el dado, todos influyen en el desenlace. La muerte de un Personaje Jugador o un Personaje No Jugador favorito es el riesgo de jugar el juego. Recuerda que no pierdes el juego cuando pierdes a un Personaje. No importa cuán importante el personaje te haya parecido, él/ella es un producto de tu imaginación. Entonces pon tu imaginación de nuevo en funcionamiento y crea otro Personaje. Encontrarás que el juego puede ser igual de emocionante con una nueva cara enfrente tuyo". DC Heroes Role Playing Game.

MESA REDONDA

Como ya es costumbre, nueve miembros de nuestro staff se sientan a leer y analizar nueve publicaciones de reciente aparición. De este análisis surge una verdadera guía para saber qué tiene chapa y qué no. Este es nuestro servicio indispensable para la cartera de la dama y el bolsillo del comiquero.

© Jeff Smith

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Rafael de la Iglesia	Fernando García	Mr. Master	Dr. MÜle	Dr. Sax	Alejandro Tancredi	Promedio
Animal Urbano Nº 3	7	5	4	6	9	7	7	7	5	5,77
Comecocometrón	8	6	3	6	7	9	5	8	5	6,33
The Complete Bone Adventures	10	9	8	9	10	9	7	10	7	8,77
El Husmeante	8	6	8	7	10	8	4	9	8	7,55
El Tony Todo Color Nº 109	4	4	4	4	4	3	7	6	3	3,77
Incredible Hulk Nº 421	8	8	8	8	7	9	7	9	9	7,55
Liga de la Justicia America Nº 38	8	6	7	7	7	8	7	7	6	6,44
Martha Washington Goes to War	6	5	7	5	4	5	3	5	6	5,11
SwampThing Nº 146	8	6	6	7	4	7	6	8	5	6,33

Andrés Accorsi: La Adelantada de los Mares del Sur (Jorge Zentner y Carlos Nine), Action Comics Annual 6 (John Byrne) y Ren & Stimpy: Don't Try This At Home (Dan Slott y Mike Kazaleh).

Diego Accorsi: New Mutants Summer Special 1 (Ann Nocenti y Bret Blevins), Infinity Inc. colección completa (Roy Thomas, Todd McFarlane y otros) y Groo nº117 (Sergio Aragonés).

Hernán Botticelli: Blood U.M.Je Matteis y Kent Williams), V for Vendetta (Alan Moore y David Lloyd) y Moonshadow (De Matteis y Jon J. Muth).

Rafael de la Iglesia: Outsiders nº8-9 (Mike Barr y Paul Pelletier), Rascals in Paradise (Jim Silke) y Sandman :"The Kindly Ones" (Neil Gaiman y Marc Hempel).

Fernando García: De Mar a Mar (Cristóbal Aguilar y Enrique Breccia), Skin (Peter Milligan y Brendan McCarthy) y El 4ºReich (Palomo).

Mr.Master: Simpsons Comics nº5 (Steve y Cindy Vance, Bill Morrison y Matt Groening), Stel (Moebius) y Babe nº1 (John Byrne).

Dr. Müle: Hate colección completa (Peter Bagge), Madman (Michael Allred) y The Invisibles nº1 (Grant Morrison y Steve Yeowell).

Dr.Sax: Last Days of the Justice Society (Roy Thomas y Dave Ross), Justice Society of America nº1 al 10 (Len Straszewski y Mike Parobeck) y The Golden Age (James Robinson y Paul Smith).

Alejandro Tancredi: Dark Empire (Tom Veitch y Cam Kennedy), X-Men :Phalanx Covenant (Lobdell, Madureira y otros) y Hulk: Future Imperfect (Peter David y George Pérez)..

ANIMAL URBANO

por Andrés Accorsi

Comic-book de 24 páginas en b/n, publicado por Furor Historietas. Agosto de 1994. Precio: 2.60 $.

7

Noto a este Animal Urbano muy mejorado respecto de sus últimas apariciones. Esto debe ser causa, supongo, de la incorporación de un guionista (Guillermo Grillo) y de la mayor cantidad de páginas, que permite desarrollar mejor las historias.

En este caso, se trata de la encarnizada lucha del protagonista por impedir que unos tipos con pinta de corporación arrasen con una villa miseria. El guión de esta primera parte (son dos) está bien llevado, con buen clima y diálogos muy cuidados. Espero que termine tan bien como empezó. El dibujo de Edu Molina no está mal (me gustaba más su estilo más cercano a Alberto Breccia) y acompaña al guión con algunos enfoques muy logrados y un modo de retratar la (abundante) violencia muy efectista pero para nada repulsivo.

En la columna del "debe" de Animal Urbano quedan (a mi modesto entender) una mayor indagación en la psiquis y el origen del protagonista, buenos personajes secundarios, algún sub-argumento interesante y, lo principal, la periodicidad. Es imposible construir una saga que atrape al lector si la revista sale una vez cada seis meses.

En fin... bien por la editorial que lidera el Maestro Sanyú ya que le está apostando sus fichas a un producto novedoso, nacional y que está evidentemente en alza.

© Molina-Grillo

COMECOCOMETRON

Por Dr. Mülle

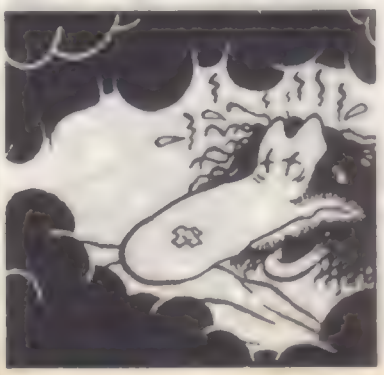
Album recopilatorio de 68 páginas en b/n, publicado por Ediciones de La Cúpula. Mayo de 1994. Precio 895 ptas.

5

Este libro con guión de Mir y plumilla de Max, recopila una aventura publicada por entregas en El Víbora, en donde se nos presentan personajes de todos los días inmersos en una historia con hippones drogadictos, delincuentes, borrachos, ecologistas cachondas, gitanas con poderes místicos, gurús dominadores de psiquis, científicos locos, poderosos empresarios maquiavélicos y un fabuloso aparato: el Comecocometrón. Un "controlador" de cerebros. Como su nombre lo indica, te come el coco. Gustavo, el protagonista, y sus amigos, casi todos chorros, se ven envueltos en un kilombo padre, por culpa de esa esfera "mágica".

Como habrán notado, no me entusiasmó demasiado. Se deja leer, una vez. Los dibujos, tienen esa onda under-post-Crumb-europea, tan manijeada desde El Víbora, con toques de línea clara "Hergana", pero la verdad, es que lavándolo un poco, este Comecocometrón bien podría ser una historia de Tintín. Creo que no aprovecha las posibilidades que brinda el tono under, más que para usar a un protagonista con cabeza de ornitorrinco en un mundo de humanos zafados. A medida que voy escribiendo esto, cada vez me parece peor, así que mejor lo dejamos acá.

© Max



THE COMPLETE BONE ADVENTURES

por Hernán Botticelli

Album recopilatorio de 146 páginas en b/n, editado por Cartoon Books. Agosto de 1994. Precio: u$ 12.95.

8

No corono a esta obra de Jeff Smith con nueve o diez, más por el tipo de historias que me gustan a mí, que por las virtudes de la obra en sí. Porque Bone tiene poderosas virtudes muy bien combinadas; un universo propio agradable y creíble, buenos dibujos y una atractiva historia. Tres Bones (seres entre Disney y los Pitufos) conviven con humanos, dragones, ratas (malvados y graciosos monstruitos), animalitos del bosque y vacas.

Esta recopilación gira en torno a una carrera de vacas y las relaciones de los Bones con el mundo que los rodea. Phoney Bone es un avechucho total y busca sacar ventaja todo el tiempo, creando grandes momentos cómicos. Smiley Bone es el torpe del grupo, inocente secuaz en las avechucheadas de Phoney. Por último, Phone Bone es el protagonista honesto, bondadoso y sensible, que está enamorado de Thorne, una hermosa adolescente con un misterioso pasado. La historia crece en humor, misterio y acción a medida que avanza, como debe ser, y al final los entuertos acaban, como deben acabar.

Resumiendo, Bone es una interesante, agradable y recomendable historieta que tiene muchas "cositas" muy bien trabajadas. Esperemos que siga así por los siglos de los siglos, amén.

© Jeff Smith

EL HUSMEANTE

por Alejandro Tancredi

Album recopilatorio de 52 páginas en b/n publicado por Doedytores.
Julio de 1994. Precio: 7.50$

8

Las décadas del `70 y `80 fueron una hermosa época del comic nacional. Las historietas de esos tiempos estaban llenas de un contenido de protesta sutil, debido al gobierno militar, que las convertía en verdaderas obras de arte. Durante estos años surgieron comics tales como Las Puertitas del Sr. López, Buscavidas, Ciudad, Ulises Boedo, Charlie Moon y muchísimos más. Tal vez el escritor más sobresaliente de este período sea Carlos Trillo. Trillo fue el responsable de la mayoría de las historietas más interesantes que salieron publicadas en nuestro país durante la dictadura (por supuesto que su producción creativa no se detuvo con la llegada de la democracia). Una de sus creaciones fue una serie llamada El Husmeante, con dibujos de Cacho Mandrafina. El Husmeante es esa típica historieta ambientada en una sociedad del futuro post-holocausto que sirve como paralelo de nuestra realidad actual. Es así como Trillo nos presenta un mundo conformado por los "normales" o "puros", que son la raza dominante y los mutantes, que son la resaca o la clase baja. En medio de esto se encuentra el Husmeante, un investigador privado, medio asesino a sueldo para cualquiera que esté dispuesto a pagar sus honorarios.

El Husmeante es una muy buena historieta que posee una notable cantidad de virtudes y casi ningún defecto. Entre las virtudes vale destacar la narrativa de Trillo, ese estilo porteño y argentino que le da a sus guiones y el dibujo del maestro Mandrafina. Y aunque ya la hayamos leído en las revistas Don o Fierro, El Husmeante es lectura obligatoria para cualquiera que se considere amante del noveno arte.

© Trillo- Mandrafina

EL TONY TODO COLOR Nº109

Por Fernando García

Revista de 100 páginas a color, publicada por Editorial Columba.
Agosto de 1994. Precio: $4.50.

4

"Este último giro de Columba ha sido, en mi opinión, un disparate total. (...) Y esto fue hecho un poco con el juicio de la Capital (Federal). El gran público de Columba no está en la Capital, sino en el interior. Esa es la gran masa"- declaró en esta revista Robin Wood, pilar indiscutido de Editorial Columba.

Y tenía razón, puesto que, en forma paulatina, El Tony y sus revistas hermanas han regresado al estado inmediatamente anterior al cambio. Desde el punto de vista del envase, olvidando el papel ilustración y el color directo mal aplicado, así como el rotulado manual. Y desde el contenido, regresando a las fuentes, tanto en fórmulas narrativas adocenadas como en personajes y series consagrados.

Y para aquellos que buscamos en la historieta algo más que la ocupación del tiempo de un viaje en tren, los únicos valores de este Tony descansan en sus reimpresos: Wolf y Pepe Sánchez, dos aventuras que de por sí solas merecen holgadamente un 10 (por utilizar una subjetiva valoración en puntos), pero que no alcanzan a salvaguardar la integridad de toda una revista. Es probable que este giro de 360 grados no favorezca el desarrollo intelectual y estético del medio, pero seguramente permitirá el afianzamiento definitivo (y la consiguiente tranquilidad económica) de una editorial sincera en sus propuestas, lo cual es muy bueno para la industria.

INCREDIBLE HULK Nº421

por Mr. Master

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel.
Septiembre de 1994. Precio: 1.50 u$.

9

¿Quién dijo que todo está perdido? Peter David sigue haciendo Hulk. Y poco falta para que cumpla 100 números consecutivos al frente de éste que es, sin duda, el mejor comic de héroes que edita Marvel y un gran ejemplo de como hacer un producto de primera calidad respetando casi en su totalidad las convenciones del mainstream.

La clave (y eso David lo pescó de movida) es la evolución, el cambio. No dejar que los personajes se estanquen. Y David, que es especialista en aportar nuevos giros a los personajes clásicos, sorprende todos los meses a cuanto lector le quiera echar un ojo a esta revista.

Este número en particular inicia una saga llamada Myth Conceptions, que promete, entre otras cosas, empezar a revelar los secretos del Panteón, la misteriosa organización que lidera nuestro gigante esmeralda. Además de la acción y los misterios, en este y en todos los comics de David abundan los diálogos jocosos, los gags visuales y las referencias a otros comics, películas, series de TV y eventos de la actualidad yanki. Si a todo esto le sumamos una muy buena elaboración de las personalidades de los distintos personajes, la suma da un guión muy pero muy pulenta.

El dibujo de Gary Frank acompaña muy correctamente el guión de David, aunque resulta muy obvio que a este buen muchacho le da por las esferas tener que dibujar fondos. ¿Cómo lo soluciona? Omitiéndolos cuantas veces pueda. Y bueno... no se puede pedir todo, no?

LIGA DE LA JUSTICIA AMERICA Nº38

por Diego Accorsi

Comic-book de 46 páginas a color, publicado por Editorial Perfil. Agosto de 1994. Precio: $ 2.20

6

Tres buena y una mala.

1) Adam Hughes es un dibujante majestuoso.

2) Este es uno de esos números de Perfil sin errores. Bien los colores, las letras, la nota y el correo es notoriamente mejor que de costumbre.

3) El guión de ESTE número es muy bueno. Giffen y De Matteis hacen una revista en donde un villano clásico de la vieja Liga, Despero, se moría la historia, en un gran guión lejos de la humorada habitual de esta LJA. Despero se surte a todos los héroes y yo tengo una admiración especial hacia los villanos.

La mala que pesa mucho: Ya leí esta saga en yanki cuando salió y ya me decepcionó una vez. Leí esta revista sabiendo lo mal que se sacan de encima a Despero en el número que viene. Lo siento. No quiero contarles ese final, pero cuando lo lean, van a ver cuan injustamente, con qué recurso rebuscado, se le gana al poderoso Despero. Perdonen; se que les parecerá mal que juzgue a esta revista por toda la saga, o por el horrible desenlace de esta, pero el fantasma de la decepción me acompañó durante cada página, cada cuadro y cada globo en esta segunda leída de este número 38.

Ah! Y como todos saben, el que muere es en realidad un robot, pudiendo justificadamente haberse cargado a alguno de los verdaderos miembros. Qué se le va a hacer... ya habrá otra oportunidad.

© DC Comics

MARTHA WASHINGTON GOES TO WAR

Por Rafael de la Iglesia

Comic-book de " " páginas a color, publicado por Dark Horse. Septiembre de 1994. Precio: ""u$s.

5

Siempre me resulta placentero leer algo nuevo del excelente e innovador Frank Miller. Sin embargo, poca fue mi motivación al saber que haría una secuela de la miniserie Give Me Liberty, dibujada por Dave Gibbons (Watchmen). Esto se debe a que en la primera saga nos encontramos con un comic soso y aburrido que nos muestra a un futuro Estados Unidos gobernado por un presidente ultrafacho. Una historieta muy localista dirigida exclusivamente al pueblo norteamericano y carente de los toques creativos a los que estamos acostumbrados los seguidores de Miller. Martha Washington Goes To War contiene los mismos esquemas narrativos que su predecesora, pero también le da énfasis a la aventura. En esta mini-serie de cinco capítulos, Martha Washington, por momentos, se asemeja a una especie de IndianaJones del futuro. Algo para remarcar es la evolución del dibujo del artista Dave Gibbons que se lo ve cada vez más afianzado en ese trazo clásico, cálido y agradable. Esta secuela denota una mejoría en la narrativa de Miller en este tipo de historias, pero no lo suficiente. Martha Washington Va a la Guerra sólo sirve para pasar un rato.

© Miller & Gibbons

SWAMP THING Nº146

por Dr Sax

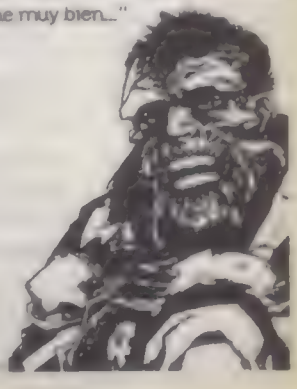
Comic-book de 38 páginas a color, publicado por DC/Vertigo. Septiembre de 1994. Precio: u$s 1.95

8

Bueno, bueno, qué agradable sorpresa! Swampy está de vuelta, o dado vuelta. Después de agonizar ¿cuánto? (40, 50 números? Vértigo se puso las pilas y le cortó la joda al "Monstruo del Pantano". Entre los nºs 140 y 143 (la saga "Bad Gumbo"), Mark Millar y Grant Morrison revientan el paraíso del pantano, lo divorcian de Abby y el mounstro vuelve a ser perseguido, pero de posta: En el nº 144 introducen a un cazador de monstruos que se siente destinado a boletear al repollo con patas (y que tiene un living con bichos que cazó: Shaggy Man, un Man-Hawk, Gl Robot, Chemo, todos personajes de segunda de la Silver Age). Bancado por el gobierno yanki, el quía se la jura a nuestro elemental.

Pero no sólo este Kravensucho persigue a Swampy. También lo corre un grupo de magos vertiguescos muy jodidos (uno de estos magos es "alguien que murió" para ganar conocimiento y al que sus amigos no reconocerían", con un rayito a lo Flash en el ojo y te dejan recaliente con saber quién es). Además te enganchan con el retorno del Magus (Sargón, muerto en "American Gothic").

Como ven, el asunto rebosa acción y en este número en particular Millar y el dibujante Philip Hester meten a Swamp Thing en una especie de cine porno, nos muestran a la esposa muerta de Holland metida a prostituta masoca y, finalmente, a Swampy descontrolado y recuperando su forma vegetal, justo cuando el cazador (el nuestro no, el que les contó antes) entra onda Punisher para hacerlo boleta. Si esto sigue así, el pobre bicho no va a servir ni para un aviso de "Log" en "Ren & Stimpy". "Por la escalera lo puedes rodar/y a tu perro aplastar/lo puedes cenar/lo puedes cargar/es Tronco sí/Tronco, Tronco/a todos les cae muy bien..."



© DC

SOLO ALGUNAS RAZONES POR LAS QUE COMPRAR EN...

GENUX COMICS

LOS COMICS U.S.A. NOS LLEGAN

AL DIA SIGUIENTE DE SU SALIDA !

LA MAYOR VARIEDAD DE BUENOS AIRES

DESDE EL ULTIMO BATMAN O SPAWN

HASTA EL MAS RARO MANGA

LINEA COMPLETA DE SISTEMAS

PARA PROTEGER COMICS
-bolsitas especiales, backer boards
cajas, divisores, etc.-

MUY BUENA ATENCION

(EN SERIO!)

CAPTURE ANTES ESTAS NOVEDADES DE ROBOTECH EN GENUX

ROBOTECH PERFECT COLLECTION

LOS VIDEOS CON
LOS CAPITULOS
SIN CENSURAR
JAPONESES Y
MUSICA ORIGINAL

ROBOTECH II THE SENTINELS

EL COMIC QUE
NARRA LOS CAPITULOS
NO TERMINADOS DE
LA SERIE DE TV

ROBOTECH # 0

EL ORIGEN DE
TODO NARRADO
EN UN COMIC
IMPERDIBLE

GENUX COMICS- Paseo del Sol- Beruti 3335- Loc 6
(al lado del Alto Palermo Shopping) Buenos Aires.
Lunes a Jueves de 11 a 21 * Viernes y Sábados de 11 a 23
Domingos de 16 a 21 hs.
TEL: (01) 825-1799 FAX: (01) 26-1919

ADEMAS:
VIDEOS, JUEGOS DE ROL, LASERDISCS,
REMERAS, JUGUETES Y REVISTAS JAPONESAS

LA PAGINA DEL AVECHUCHO

Por Doktor Mule

En esta oportunidad, mis queridos avechuchos, no voy a aconsejaros. Pero no se entristezcan. Esta página es como un epílogo de la del número anterior. Nos sumergimos de vuelta en los catálogos yanquis y vamos a probar qué requisitos de los que vimos el mes pasado cumplen las revistas más caras del mercado. Los precios son un promedio de catálogos (Wizard, Comics Value Monthly, Mile High Comics y Overstreet), por supuesto, de la Silver Age en adelante, en perfecto estado.

1) AMAZING FANTASY no15: 16.375 u$s
"Marvel-1962-Stan Lee y Steve Ditko. Primera Aparición y origen de Spider-Man.

2) SHOWCASE no4: 15.000 u$s
"DC-1956-Gardner Fox y Carmine Infantino. Primera Aparición y origen de Barry Allen (primera aparición de un superhéroe de la Silver Age).

3) AMAZING SPIDERMAN no1: 13.125 u$s
"Marvel-1963-Lee y Ditko. Recuento del origen del arácnido. Primera apariciones de J.J.Jameson y el Camaleón.

4) FANTASTIC FOUR no1: 11.125 u$s
"Marvel-1961-Lee y Jack Kirby. Primera Aparición y origen de los Cuatro Fantásticos.

5) INCREDIBLE HULK no1: 5.625 u$s
"Marvel-1962-Lee y Kirby. Primera aparición y origen de Hulk (gris).

6) SHOWCASE no8: 4.700 u$s
"DC-1957-Fox e Infantino. Segunda aparición de Flash; origen y primera aparición de Captain Cold.

7) BRAVE & THE BOLD no28: 3.455 u$s
"DC-1960-Fox y Mike Sekowsky. Primera Aparición de la Liga de la Justicia de América, contra Starro, con Snapper Carr.

8) ADVENTURE COMICS no247: 3.425 u$s
"DC-1958-Primera Aparición de la Legión de Superhéroes.

9) SHOWCASE no22: 3.266 u$s
"DC-1959-Fox y Gil Kane. Primera Aparición y origen de Linterna Verde (Hal Jordan).

10) FLASH no105: 3.187 u$s
"DC-1959-Fox e Infantino- Flash vuelve a su propia serie, retomando la numeración de Flash Comics, cancelada en 1949. Recuento de su origen.

11) DETECTIVE COMICS no225: 3.166 u$s
"DC-1955-Primera Aparición y origen del Detective Marciano.

12) X-MEN no1: 2.937 u$s
"Marvel-1963-Lee y Kirby. Primera Aparición de los X-Men y Magneto.

13) JOURNEY INTO MYSTERY no83: 2.782 u$s
"Marvel-1962-Lee y Kirby. Primera Aparición y origen de Thor.

14) TALES OF SUSPENSE no39: 2.550 u$s
"Marvel-1963-Lee y Don Heck. Primera Aparición y origen de Iron Man.

15) SHOWCASE no14: 2.500 u$s
"DC-1958-Infantino y Fox. Cuarta aparición de Flash, contra Mr. Element.

16) AMAZING SPIDERMAN no2: 2.432 u$s
"Marvel-1963-Lee y Ditko. Spider-Man contra Vulture y Tinkerer.

17) SHOWCASE no13: 2.283 u$s
"DC-1957-Fox e Infantino. Tercera aparición de Flash, contra Mr.Element.

18) JUSTICE LEAGUE OF AMERICA no1: 2.187 u$s
"DC-1960-Fox y Sekowsky. Segunda aventura de la Liga, contra Despero.

19) FANTASTIC FOUR no2: 2.175 u$s
"Marvel-1961-Lee y Kirby. Segunda aventura de los Cuatro Fantásticos, contra los Skrulls.

20) SHOWCASE no6: 2.066 u$s
DC-1957-Kirby. Primera Aparición de los Challengers of Unknown, primer grupo de la Silver Age.

Bueno, como verán, estas revistas poseen los siguientes requisitos: son viejas; con personajes clásicos (casi todos); con autores consagrados; son apariciones iniciales; casi todas sorpresa, porque aparecían de la nada, sin previo aviso, ni publicidad, ni nada; con la escasez característica del material de la Silver Age; casi todos son personajes que pasaron a otros medios más masivos y algunos de estos títulos aún hoy son hot.

¿Qué tal, eh? Pavada de requisitos cumplen estas revistas. Bueno, de ahí su precio. Y no es lo mismo la primera aparición de Flash, o de Hulk que de Supreme o Secret Defenders. Piensen que estas revistas son más viejas que la mayoría de ustedes; por lo menos, más que casi todos los de esta revista. Y del inicio de la Silver Age estamos a sólo cuarenta años. ¿Se imaginan cuánto va a valer la Gunfire no1 de acá a 40 años? Respuesta: 1.50 u$s. Chau, nos vemos! Mantengan al avechucho despierto, eh.

REPORTAJE A

CAZADOR

ME DICEN EL CAZADOR, ME ESTAN BUSCANDO

por Andrés y Diego Accorsi

ESTE REPORTAJE ES COMO LOS COMICS DE CAZADOR: INTENSO, DESCONTROLADO, CONSTANTEMENTE INTERRUMPIDO POR CHISTES Y CARCAJADAS, CON MUCHAS VOCES SUPERPUESTAS, CAOTICAS. METICULOSAMENTE EXTRAIDAS ENTRE HORAS DE BARDO Y PAYASADA, ESTAS SON LAS RESPUESTAS DE LUCAS, ARIEL OLIVETTI, CLAUDIO RAMIREZ Y MAURO CASCIOLI A TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER SOBRE CAZADOR Y NO TE ANIMASTE A PREGUNTAR, POR MIEDO A QUE TE SACARA CARPIENDO.

La primera, como para empezar rompiendo el hielo: ¿Se reconocen chorros de Bisley?

TODOS: Siii!

MC: Totalmente.

L: De Bisley, de Mignola, de todos...

CR: Sí, a mí es el que más me gustó de los últimos dibujantes que salieron. El y Mignola.

AO: Aparte, algo que la mayoría no sabe es que la propuesta nació justamente de eso. "Vamos a hacer algo en esa onda".

L: Y para hacer un estilo más o menos coherente, aunque se noten las diferencias, tenés que seguir a alguien.

AO: Y la propuesta salió más que nada de (Andrés) Cascioli, que vino a mostrarnos la de Batman y Judge Dredd y dijo "Miren esto, una onda así tenemos que hacer"...

Y la onda de violencia medio en joda es más tomada de lo que hizo Bisley en Lobo, no?

L: Pero adaptándolo un poco a acá...

CR: Sí, al Cazador le pusimos la ideología nuestra, no la de Lobo.

AO: Más grasa.

Tiene una personalidad propia. No es un afano a Lobo así porque sí. Por ahí el primer número sí, pero después...

CR: En la primera saga de cuatro números, que no sabíamos bien para dónde agarrar, ahí sí. Ahora ya va para cualquier lado. Aparte lo podemos mover en cualquier lado, como en las de 4 páginas que hacemos en Comiqueando. Aparece en televisión, se presta para cualquier cosa. Una vez estábamos pensando hacer una en joda con Dani the O y yo le tiré la idea de que el Cazador se despertara de un sueño homosexual re-caliente, tratando de olvidarse de eso y saliera a la calle a reventar gente para sacarse la... sensación de que se lo había macheteado un negro. Después quedó en la nada porque aquel no quiso hacer nada... pero está bueno eso...

AO: Hay que hacerla en Comiqueando (risas).

Lucas, vos que estás en esto desde el principio, contanos un poco cómo era el Cazador de la primera época y cómo se te ocurrió dar ese paso tan grosso de aquel Cazador al de ahora...

L: El Cazador de la primera época estaba basado más que nada en el Dark Knight de Frank Miller. Como me gustaba mucho, hice más o menos esa onda. En vez de afanar a Bisley, afanaba a Miller (risas). Después empecé a chorear también a McFarlane... Vas mirando y vas afanando a varios. Lo que hicimos después fue pasar de un Cazador en serio a un Cazador en joda. Eso fue idea de los cuatro, llevarlo a la exageración máxima, convertirlo en una sátira de un personaje que ya estaba hecho. Ya de violento pasó a ultra-violento... y en joda. Y de paso, lo pasamos de yanki a argentino, que es mucho mejor. Por lo menos pega más.

CR: Además, acá pasan tantas cosas que...

AO: ...no necesitás afanar a nadie.

L: Con todas las posibilidades que se te ocurran, es mucho mejor hacer que pasen acá y no allá, por una cuestión de conocimiento.

AO: Acá hacés una joda con Clinton y no te causa gracia. Pero de repente lo ponés a Menem porreándose y...

L: El único problema es querer venderlo afuera. No se puede vender porque es muy localista.

Y otro impedimento debe ser el idioma. Los flacos de acá se enganchan muchísimo, pero lo agarra un chileno y no sabe qué están diciendo. Además se pierde efecto de las puteadas, que deben tener mucho gancho, no?

MC: Sí. Llegan cartas y dicen que lo mejor son las puteadas.

AO: Una vez me llamó un pibe por los cursos y le digo "Tenés distintos talleres para hacer: Historieta, Humor, Ilustración... ¿Qué taller querés hacer?" "El de las puteadas!" (risas). El pibe tendría 8 o 9 años y quería aprender las puteadas.

L: Esto al principio no estaba apuntado al público de los pibes, pero se enganchan igual. Uno la lleva a la secundaria y se enganchan los demás.

MC: A los pibes lo que más les gusta es la violencia y las puteadas.

AO: Sí. Cuando a uno le compran un diccionario, lo primero que busca es la palabra "pedo". ¿Te acordás?

CR: Sí, y puteábamos porque figuraba "concha" pero no era la que nosotros queríamos ver. (risas)

¿Cómo se forma el grupo? Lucas ya venía con el personaje, es amigo de ustedes dos y vos, Mauro, ¿enganchás porque tu viejo es el editor?

L: No, porque dibuja bien. (risas)

No, digo si primero les presentó dibujos o...

AO: La historia fue así. Lucas y Claudio vienen a verme para proponerme hacer entre los tres una revista con tres historias, como la que estaba sacando Sanyú. Y entre los tres salió la idea de hacer el Cazador, para explotar un personaje que ya estaba creado. Y yo fui a Fierro a buscar unos originales, me quedo charlando con (Juan Manuel) Lima y entre los originales del Oxido, veo unos dibujos de Mauro. Pero yo no lo conocía y además Ç no firmaba "Cascioli". Y le digo "Che, ¿quién es este?", "Tiene 15 años", "No te puedo creer! Lo quiero para la revista!", "Bueno, andá a hablar con el trompa porque es el hijo!".

CR: Y yo había visto unos dibujos de Mauro de cuando era pendejo, en Humi. Un Hulk que estaba bárbaro.

MC: ¿Te acordás? Era un desastre.

CR: Sí, hijo de puta, pero tenías 11 o 12 años. Yo tenía veintipico y no lo hacía.

L: Y después lo llamamos, dibujó un par de Cazadores y... como dibujaba mejor que nosotros, lo trajimos.

CR: Aparte las innovaciones en las hebillas, en la cara y en muchas cosas de la terminación del Cazador, las hizo él.

¿Tienen un sistema para laburar de a cuatro?

AO: No hay sistema.

CR: Es un kilombo.

L: No, armamos la historia base, yo boceto en paginitas y cada uno dibuja lo que quiere.

¿El guión lo hacen entre todos?

CR: Las ideas generalmente las tiene Lucas y después, cuando estamos por hacer los diálogos, me junto con él y le vamos dando forma.

MC: Sí, los guionistas vienen a ser ellos dos. Después dibujamos todos.

AO: Además vale todo. Por ahí a uno

se le ocurre una idea y la mete.

MC: Además nos mezclamos. Por ahí uno hace algo a lápiz y otro lo pasa a tinta.

L: Sí, es imposible decir "esto es mío", salvo las páginas que son de uno sólo.

AO: Algunas son de Bisley (risas). Lo tuvimos que echar porque nos salían muy caros los viáticos...

CR: Aparte cada uno agarra las páginas que quiere dibujar. Lucas boceta en páginas chiquitas y nos las repartimos. Y vamos aportando cosas.

AO: Una vez hubo que cambiar el guión porque a Mauro se le ocurrió dibujar a un tipo con un hacha.

CR: Claro, dijimos "Este tipo con el hacha está bárbaro, ¿qué hacemos?". Y bueno, lo mandamos y chau.

L: Así no se puede trabajar (risas).

MC: Es un kilombo.

Hablando más puntualmente del guión ¿para dónde va la saga de Cazador?

L: La idea es tratar de hacer historias unitarias, de que no sea todo continuado. Tenemos varias ideas, pero decir una ahora... no sé, porque después por ahí se nos ocurre algo mejor y la cambiamos.

CR: Vamos a hacer cosas que no se conecten entre sí. Lo del origen nos gustó porque alguna explicación había que dar. Incluso lo de Patoruzú vino bien para explicar el origen.

L: En el No8 termina todo el tema de Patoruzú. Bah, termina abiertamente...

¿Tienen pensado algún otro personaje para que aparezca con Cazador?

L: Sí, tenemos pensado hacer otras cosas, pero no hay nada bien definido.

¿Cómo se les ocurrió meter a Patoruzú y a Super-Hijitus en la misma saga? ¿No les hubiera convenido guardar a alguno para más adelante?

L: Ariel fue el que empezó con la idea de meter a varios personajes. Entonces entramos a meter y... queda bien, no? Porque son personajes que uno leyó siempre, pero actualizados.

¿Tuvieron kilombos con Quinterno o con García Ferré?

TODOS: No.

AO: Todavía no.

CR: No hacen kilombo porque saben que sería publicidad a favor nuestro. Saben cómo es. No nos van a promocionar gratis.

¿Qué tal si cada uno cuenta algo de su vida, de su historia?

L: Nací el 22 de Enero del '63 en Salto, Uruguay. A los 7 años me vine a la Argentina. Estudié y despues... publique mi primera historieta en Fierro. Después saqué el fanzine Arkham y publiqué en Skorpio, Cóctel, La Parda... trabajé con Sanyú en 3 Historias, estuve en el libro Los Otros Sudacas que saco Pagina/12...

¿De qué cuadro sos?

L: De ninguno. Si nos preguntan quién es de Racing, creo que ninguno es de Racing.

CR: Como Mauro y yo somos de Independiente, al Cazador lo hicimos de Racing para hacer justicia...

AO: ...porque pierde siempre!

CR: Y yo pense... ¿Vos lo viste salir campeón a Racing alguna vez? .No.

CR: Y bueno, por eso el Cazador tiene la cara de amargo que tiene. Lo íbamos a hacer de Almagro, que tenemos la cancha ahí nomas y se vende en todas las finales (risas). Después lo hicimos de Racing para que sea más universal.

Vos, Ariel, ¿de cuál sos?

AO: Yo de ninguno.

Che, le toca a Maurito contar algo de su vida.

MC: Y, nací el 11 de Enero del '78. Y bueno, siempre me gustó el dibujo y al principio mi viejo me apoyó mucho. Me enseñaba a hacer las caras, los tipitos... Es algo genetico. Y después empecé a copiar a Corben, a Wrightson, a Frazetta... empecé a copiar y despues... seguí copiando (risas). Ahora casi ni copio. Es como que ya agarré un estilo. Y sigo yendo al colegio. Estoy en cuarto año y creo que lo voy a hacer de vuelta (risas).

AO: Le gustó tanto que lo va a hacer de vuelta.

MC: Sí, un desastre. Y el colegio me saca un toco de tiempo porque voy mañana y tarde y salgo a las seis y pico. O sea que los días de semana no puedo hacer nada. Y es una cagada... Lo primero que publique fue esa tapa de Oxido que vio Ariel y despues conocí a estos giles y acá estamos, choreando entre todos.

Claudio...

CR: Yo nací el 3 de Enero del '64. A Lucas lo conocí en la Asociación de Dibujantes, en el '81, cuando éramos compañeros de Rodrigo Fresán, que en esa época dibujaba. Estaba también Alejandro Fried, había varios. Después seguimos estudiando en lo de Garaycochea, con Oswal. En ese curso estaban Capristo, Taborda, Fermín, Dani the O, Cuk, Dupleich, estaba todo el mundo. Y después empecé como ayudante de Medrano y de Pedrazzini, pero no me gustó un carajo ser ayudante, porque no aprendía nada. No me sirvió de nada. No me gustaba dibujar para otro. A mí me gusta dibujar para mí. Y lo primero que publiqué fue una de 3 páginas en Skorpio, en el '88. Y despues publique en Fierro, en Arkham, en La Parda, que fue nefasto, y ahora estoy con el Cazador.

AO: Yo nací en Noviembre del '67. Empecé a publicar en Fierro, primero en el Oxido y despues haciendo portadas para Fierro y para Skorpio. Y tengo un par de cosas inéditas... Virus, con guión de Barreiro y co-dibujada con Mauro, pero no sé qué paso con eso. Parece que los tanos pagaron un anticipo, pero yo no vi un mango. La serie está inconclusa, así que no creo que la hayan publicado. Y en Columba la querían comprar y le dieron la plata del guión a Barreiro. A nosotros no nos dieron nada, porque todavía no salió. Lo que pasa es que en Columba está todo parado. Ahí también estuve haciendo portadas, pero se cortó. Y ahora estoy con este proyecto para Marvel. A ver cómo sale.

Dicho todo esto... ¿Cómo es el tema de la periodicidad del Cazador? ¿Por qué sale tan poco la revista?

MC: El problema es con la editorial. En realidad, el No87 lo íbamos a hacer a color, pero tuvimos problemas porque el pibe que pintaba (mi hermano) se tildó y no pudo...

L: Esto tendría que haber salido antes. El problema es que habíamos sacado los primeros cuatro números y veníamos adelantados, pero como no se sabía si íbamos a seguir, nos quedamos ahí, haciendo huevo hasta que nos dieran luz verde.

Ustedes tenían un primer visto bueno por cuatro números...

L: Claro. Después nos dijeron "Y, no se si va a salir" y despues nos dijeron "Vamos a hacer la 5". Pero cuando nos dijeron "Vamos a hacer la 5"...

CR: ...ya había pasado un mes.

AO: Nos tuvimos que poner a escribirla, después a hacerla...

CR: "¿Cómo la seguimos?", dijimos.

MC: Y además entregamos todo tarde.

L: Si, todo mal. Y en la editorial también hay demoras.

AO: Es un producto que no les interesa, no le dan mucha bola. Como no da mucha ganancia, lo van postergando. Pensá que para nosotros, 7000 personas es muchísima gente, pero para una editorial por ahí no representa mucha guita...

L: La editorial se dedica sobre todo a la Humor y la Sex Humor, que es lo que mas guita le da. Y además, si no estás ahí, adentro de la editorial rompiendo las bolas, se dedican al laburo de ellos y...

MC: No les importa para nada.

AO: Además, pensá que las otras revistas de La Urraca son semanales...

L: Por eso hay que ir a romper las bolas, para que sepan que la revista está.

CR: Es más, este que está por salir, el No 87, creo que fue el que más rápido terminamos...

L: ...que nos demoramos por el color.

Una vez escuché a la madre de un pibe quejándose porque decía que Cazador es nazi y que es perjudicial que los chicos tengan héroes nazis...

AO: Pero vos fijate cómo le va al Cazador. Le va todo mal. Es un tipo gordo que no pega una. No es un modelo a seguir.

CR: Si, es una pelotudez. Cazador no es nada. Está contra todo.

AO: Como esa vez con los putos, que se creen que los está defendiendo pero después los hace mierda.

CR: Claro, no hay una lógica. Está contra todos. El tipo lo único que hace es dar masa y nada más.

AO: Está contra los ecologistas, contra los nazis, es nazi, todo... Por eso es de Racing, porque va contra la corriente (risas).

CR: Por eso esa parte en que tira las bombas en la Plaza durante la manifestacion de los viejos... O el asunto de tener la cruz invertida y ser un fanatico religioso. Es un contrasentido. En el origen se explica, pero es un contrasentido

¿Qué pasó con el proyecto de Muñeca Brava?

L: No, con Muñeca Brava la cortamos porque no nos convenia. No era muy serio.

AO: Claro, antes de estos proyectos, la producción ya nos debía guita de otras cosas que hicimos para El Fascista... y bueno, todavía no nos pagaron. Así que no nos podemos meter en una revista nueva con gente que nos debe guita. Era poco serio.

Aparte de las que hacen ustedes, ¿qué historietas les gustan?

AO: (imitando a Alberto Breccia) Yo no leo historietas (risas).

L: A mí me gustan un montón de cosas. Desde Kirby hasta... Bisley. Ahora, lo último que me compré y me gustó fue Hellboy, de Mignola. Lo que pasa es que compro muchos libros de documentación. De historietas, voy directamente a los dibujantes que más me gustan.

MC: Totalmente. A mí los superhéroes no me vuelven tan loco. Por ahí compro más por los dibujantes que por los guiones de los superhéroes y todo eso.

CR: A mí de lo último que vi me gustó Marvels. El dibujante es espectacular. Es un laburo de la San Puta. Está bárbaro, el guión es bárbaro. Pero las cosas buenas están muy dispersas entre mucha cagada. Entre muchísimo boludeo, por ahí te sacan algo que vale la pena leer. Pero seguir las historietas del montón, las revistas que salen mensualmente... no me da.

¿Qué dibujantes argentinos les gustan?

L, CR y MC: Enrique Breccia.

CR: Ese es el mejor dibujante que hay acá. Lamentablemente, ahora está haciendo cosas que no... pero cuando el tipo quiere dibujar...

L: Para Europa hace cosas que...

AO: El libro que hizo para el Quinto Centenario es impresionante.

CR: Y es el mejor dibujante de Skorpio laburando a menos de media máquina.

AO: Y con la mano izquierda.

Y a vos, Ariel, ¿Cuáles te gustan?

AO: Y, argentinos hay un montón. Mauro Cascioli...(risas) ¿De qué se ríen? Este va a ser uno de los mejores del mundo.

MC: Eeeeh!

AO: Nine... Breccia...

MC: Nine es un despelote.

AO: Meglia me parte la cabeza. Es una masa cómo dibuja y aparte cómo cuenta, cómo te hace meterte en la historia... Mandrafina, también.

¿Pensaron alguna vez en poner al Cazador en manos de algún otro?

AO: No, lo vamos a hacer siempre nosotros.

MC: Hasta el final, viejo.

CR: Siempre lo tiene que dibujar uno de nosotros.

AO: Porque sabemos más o menos como es la psicología del personaje. El Cazador tiene un cachito de cada uno de nosotros. Si lo agarra otro tipo le va a poner otra psicología, otra historia, otra cosa...

MC: Y seguramente lo va a ablandar.

AO: O a endurecer. Pero va a ser otra cosa, no va a ser el Cazador. Mucha gente dice "El Cazador... ah, si, le falta un poco de guión". Pero nosotros somos dibujantes, nosotros dibujamos. Hacemos la historia dibujada. Y le metemos cosas que nos pasan todos los días.

L: Primero lo dibujamos y después le metemos los diálogos. Todo al revés (risas). Y aparte, así nos cagamos de risa.

CR: Claro, porque un guión muy elaborado por ahí no encaja. Yo reconozco que por ahí el guión de la primera saga...

L: Era una cagada.

MC: Si, pero el guión del No7 es buenísimo.

AO: Y la del origen va a estar muy buena. Es mas serio el origen.

CR: Es un origen serio. Es una historia de aventuras.

L: Y es algo que vamos a tratar de desarrollar un poco más. Es el origen, pero no termina ahí.

¿Cómo ven al Cazador de acá a 5 años?

L: Qué sé yo... depende de todo el tema editorial.

AO: Si la revista no sale más, lo vamos a meter en el freezer, porque es un personaje que estemos juntos o que por una puta casualidad no lo podamos seguir haciendo juntos, siempre lo puede hacer alguien. Es un personaje que da para mucho. De última, lo metemos de a cuatro paginitas como invitado en una revista. Pero no depende de nosotros.

CR: Depende de que se cree un mercado.

AO: Claro, si viene un tipo que se enganche con el proyecto y le empieza a poner guita para hacerlo conocer, con publicidad en la tele y todo eso, podés empezar a vender remeras, muñecos, figuritas, posters...

L: Pero tampoco podés especular con que venga un tipo y apueste por esto porque el país tampoco está para una cosa así.

CR: Pero pase lo que pase, el Cazador va a seguir...

MC: De última, si lo matamos, después lo revivimos y listo.

LOS RESCATADORES

por Hernán Ostuni y Fernando García

La misión que nos habían encargado esta vez era un tanto difícil. Debíamos rescatar de las arenas del tiempo a un personaje famoso pero olvidado. Fue así que pateamos un montonazo de cuadras, después tomamos un bondi y pusimos rumbo a La Boca donde, según las pistas que teníamos, se refugiaba nuestro buscado personaje. Nos bajamos cerca de la Bombonera y caminamos hasta un viejo conventillo de lata, donde el aire mezclaba pasodobles, tangos y tarantellas. Golpeamos las manos y, al ver venir a nuestro encuentro al encargado, comprendimos que la búsqueda no había sido en vano. Quien nos recibía era él, nada menos que..

don Nicola

Don Nicola nació en 1937 en las páginas de la revista Aquí Está, por gracia del maestro Héctor L.Torino (1915-1992). El director de la publicación le había encargado la creación de una historieta que debía desarrollarse en una pensión, pero Torino prefirió situar la trama en un conventillo, que era el ambiente que mejor conocía desde su infancia en San Juan y Boedo. Todo lo que necesitaba estaba allí.

Por eso, la historieta se llamó originalmente Conventillo, con el agregado del año en que se desarrollaba la acción: 1937, 1938, etc. Los primeros personajes tenían perfiles sainetescos, siempre bajo la atenta vigilancia del encargado, el tano Don Nicola. Bajito, panzón, bigotudo, con la nariz semejante a un pepino y, por supuesto, hincha fanático de Boca (por más que le pese al Bicho García), Don Nicola era un tano solícito, atento y valiente como el que más.

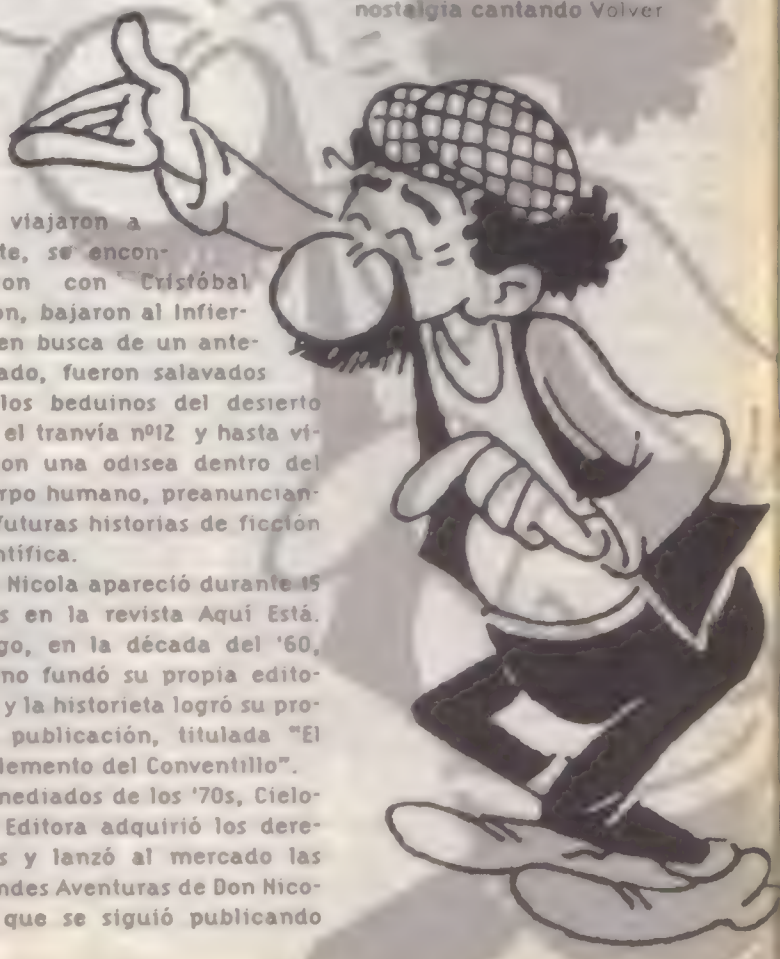
Cuando el costumbrismo amenazó con estereotipar a la serie, haciéndola perder interés, Torino dio un giro de 180 grados y comenzó a crear un fantástico grupo de personajes: los sabios Turbina y Lamparita, que vivían en la pieza del fondo; el mago chino Funyi-to, el Maestro Esculapio y Barrabás, el deleznable insecto galerudo que años más tarde sería el malo oficial de la serie.

De igual modo, Torino produjo cambios en la trama de las aventuras. El conventillo pasó a ser una excusa para el inicio de la historieta, mientras que la verdadera acción transcurría en los más insólitos lugares. Así, Don Nicola y los suyos viajaron a Marte, se encontraron con Cristóbal Colón, bajaron al Infierno en busca de un antepasado, fueron salvados de los beduinos del desierto por el tranvía nº12 y hasta vivieron una odisea dentro del cuerpo humano, preanunciando futuras historias de ficción científica.

Don Nicola apareció durante 15 años en la revista Aquí Está. Luego, en la década del '60, Torino fundó su propia editorial y la historieta logró su propia publicación, titulada "El Suplemento del Conventillo".

A mediados de los '70s, Cielosur Editora adquirió los derechos y lanzó al mercado las Grandes Aventuras de Don Nicola, que se siguió publicando hasta ya entrada la década del '90. Además, en 1981, Don Nicola fue invitado de honor en la revista Larguirucho.

La mañana se nos pasó volando. Ya era algo más del mediodía cuando el olor del tuco preanunció la raviolada del domingo. Don Nicola estaba listo para almorzar con todos los personajes del Maestro Torino: Pascualín y su barra, Mamporro Kid, el Marinero Dos Pipas, el Guapo Barquinazo y tutti cuanti. Le dijimos chau con un apretón de manos. Don Nicola se retorció el mostacho y enfiló para el patio de atrás. Allí, bajo la generosa sombra de la parra, los comensales esperaban por comenzar el rito dominguero, mientras desde una vitrola, Carlitos desgranaba la nostalgia cantando Volver



CORREO

POR ANDRES ACCORSI

Bueno, bueno, otra vez por aquí. Mientras seguimos a la espera de un nombre copado para esta sección, tenemos más cartas para publicar y contestar. Seguimos recibiendo sugerencias, votos para los Top Tens y el Bottom Ten, consultas para El Oráculo y para Juan Zanotto y dibujos. Esta es la única revista de comics del país que publica los dibujos de los lectores, motivo más que suficiente para que nos sepulten con sus obras maestras (en lo posible, fotocopias). Basta de cháchara y pasemos a las cartas. Empezamos con un asiduo corresponsal de las revistas de Perfil:

Gente de Comiqueando:
Soy Gustavo Conforti, de Tandil, tengo 16 años y soy un fiel lector de esta revista. Tengo todos los números aparecidos hasta ahora y quiero felicitarlos, ya que son de lo mejor en habla hispana. En serio! Sinceramente, no me imaginaba que pudieran realizar semejante joya. Cada número es histórico! Ustedes son tan espectaculares que deberían producir unos ejemplares de Comiqueando en inglés y presentarlos en diversas editoriales de USA, como Starlog y otras, que publican revistas especializadas en el tema. Seguro que conseguirían trabajo...y una gran fama internacional! La paginación, las notas, los reportajes, los informes, el papel, las portadas, las fotos, las ilustraciones, los premios...son perfectos! Sigan así y llegarán muy alto, más de lo que imaginan. Lo único de la revista que no me gusta es el Niño Rodríguez (es truchísimo! No pega ni de rebote con una revista tan buena como esta) y Cazador (puaj! Son 4 páginas perdidas que estropean cada número de la mejor revista sobre comics del mundo, es decir, de Comiqueando). Ustedes son lo mejor del planeta, yo siempre los compraré y los recomendaré, ya que se merecen todo el éxito del mundo y la mayor de las glorias. Son tan grandes que me hacen sentir orgulloso de ser argentino, y esto lo digo de corazón.
En cuanto a las sugerencias, me gustaría ver reportajes a Todd McFarlane, Alan Moore, Frank Miller, Grant Morrison, Neil Gaiman y Chris Claremont y notas sobre la línea Vértigo, las antiguas ediciones argentinas de DC y Marvel, la línea Epic y las independientes Valiant, Tundra y Continuity. También me gustaría que agregaran dos secciones: Top 100, reproduciendo el listado de los 100 primeros puestos en ventas del mercado americano y Premios, comentando todas las nominaciones y los ganadores de los premios más prestigiosos.
Bueno, esto es todo. Me voy despidiendo. Gracias por ser como son y por ofrecer una revista genial a un precio económico. Suerte y hasta la próxima.

Gustavo Conforti. Tandil.

No, Gustavo, no. No se pueden poner tantos elogios en una sola carta. ¿Me querés decir cómo hago yo para convencer a los demás lectores de que esta sección no es inventada por nosotros? De todos modos, muchísimas gracias por tu apoyo. Te cuento que con el Niño tuviste suerte, porque otros compromisos lo obligaron a suspender Miki Morto. Con el Cazador, perdiste. Se queda todos los números para alegría de la mayoría. Tomamos nota de tus sugerencias en materia de artículos y reporteados (con dos de ellos hablamos hace muy poquito y estamos esperando la oportunidad para publicar las charlas) y te prometo que en el último número del año vamos a publicar la nómina de los ganadores de todos los premios que se otorgaron durante 1994. Buscá las respuestas a tus preguntas en el Oráculo y seguí escribiéndonos!

Ave, Comiqueando:
Motivo de la cartucha: Participar de algún modo en esta gloria nacional que tiene forma de revista, felicitarlos y pegarles un palazo como al descuido.
Felicitaciones especialmente por la Mesa Redonda. Sería poco decir que está perfecta. Comic Clips: mataría que le agregaran un par de páginas a esta sección. Perfectos los reportajes a Byrne, Don Martin, Trillo y Robin Wood (please un reportaje a Ricardo Ferrari!). Magníficos los informes sobre X-Men, Crisis y Zero Hour. Que no se acaben nunca Miki Morto y, especialmente, Cazador.
Palos: Mister Andrés Accorsi (ídolo) asegura como tres veces "Robin Wood es el creador de Gilgamesh...". Como dice el Dr.Müle "Aaaaayyy! Esto lo escribió alguien que supuestamente sabe de comics!! Y mando así, de frente march, que Wood creó a Gilgamesh..." No, Andrés, el creador de Gilgamesh como personaje literario fue un gran escriba babilonio llamado Sinleqi-Unnini (3000 A.C., más o menos). Pero si hablamos de comics, quien lo llevó a la historieta fue Lucho Olivera, tanto en guiones como en dibujos, en 1970. Comenzó siendo una historia unitaria titulada "Yo, Gilgamesh, el Inmortal", que luego pasó a ser serie, pero guionada por Sergio Mulko. A principios del '80, Robin Wood toma al inmortal cuando ya iba por el episodio 37 y comienza la historia desde cero, catapultándolo así a la fama. Ya ven, amigos, que todos cometemos errores... Lo lindo es refregárselos en la cara a los demás! Viva la Verdulería!
Bueno, muchachos, toda la suerte del mundo y que haya Comiqueando para rato. Chau.

Ariel Avilez. Bernal.

Bueno, Ariel 1-Accorsi 0. Sí señor, la primera historieta de Gilgamesh es con guión de Lucho y Robin echó mano a la serie recién en 1980. Pido perdón por el moco deslizado y un aplauso para Ariel por

apertar el dato correcto. Todos de pie, por favor. Muchísimas gracias por escribir, Ariel, y seguí vigilándonos de cerca, por si se nos escapa algún otro.

Amigos de Comiqueando:
Grande, muchachos! Esto es lo que necesitábamos los comiqueros argentinos. Una revista especializada con un staff integrado por gente que sabe del tema y no que improvisa sólo para conformar a la gilada.
Vayamos a la revista: Los reportajes son espectaculares. Mesa Redonda es, probablemente, lo mejor de la revista. Publicar al Cazador fue lo mejor que se les podía haber ocurrido (aunque aprovecho para decirles a los muchachos que laburen, pues sus lectores queremos ver su propia revista en los kioscos). El informe de los X-Men, los Elseworlds y Crisis son realmente muy buenos, especialmente para aquellos que no estamos tan al día con los acontecimientos de las revistas de super-héroes. Hablando de Roma, ¿no les parece que tendrían que publicar más notas sobre comic adulto y no tanto de super-héroes?
Bueno, amigos, sigan así que cada vez se les sumarán más lectores. Un saludo a todo el staff y felicito especialmente a Fernando García por haber estado a la altura de Buscavidas a la hora de tener que redactar su contratapa.

Pablo Plotkin, Capital.

Gracias, Pablo y sí, concuerdo con vos. A nosotros nos encantaría hablar más sobre comic adulto, ya que muchos autores de ese género nos gustan mucho. Lo cierto es que al público que respalda masivamente esta publicación le interesa prioritariamente la información referida al tema de los superhéroes. Vamos a tratar de llevar a algunas secciones (sobre todo los reportajes) hacia otros terrenos y el comic adulto es una de las áreas que más nos interesa visitar. Ya le dedicamos un número al humor (el 4, que espero hayas leído) así que, prestá atención para ver hacia dónde enfilamos la próxima vez.

Estimados Amigos de Comiqueando:
Les escribo esta carta para felicitarlos por esta genial revista que, a mi parecer, es indispensable para todo comiquero. Las secciones, los reportajes, todo es realmente interesante. Propongo para el Informe Especial que publiquen a Justice League y Avengers.
Cebamiento infinito es una de mis secciones favoritas, dado que yo también soy un amante de los Juegos de Rol (mis saludos y felicitaciones a Mr.Master) y voy a apoyarla y a seguirla con detenimiento.
Con respecto a la calidad de las tapas y las hojas de la revista, debo decir que quedé anonadado por lo gruesas que son. Los felicito nuevamente. La impresión me pareció muy buena.
La nota de Robotech en el No2 fue bárbara y me gustaría que publicaran algo más sobre esto y en forma continua para todos nosotros, los fans de Robotech.
A esta revista la conozco gracias a una publicidad en las DC/Perfil, y de ahí es de donde conozco a algunos de vuestro staff, como a Rafael de la Iglesia y Andrés Accorsi. Y hay uno, Alejandro Tancredi...a ver... ¿de dónde me suena?...ya está! Del correo de la extinta X-Men!! (espero vuestra confirmación). ¿Dónde está Weirdo? ¿Es alguno del staff?.
Bueno, por último me gustaría que todos/as aquellos/as que quieran intercambiar ideas, comentarios o información sobre Comics, Juegos de Rol o Robotecnia me llamen al TE: (051) 71-7895, de 17 a 19 hs.
Sin más que decir, me despido de Uds. y les deseo el mayor de los éxitos en este gran emprendimiento. Ya nos comunicaremos en una próxima carta. Bye!

Martín Santucho, Córdoba.

Bueno, gracias, Martín. Seguimos sumando cebades de Robotech, así que ya estamos pensando qué se puede hacer al respecto. Para aclarar tus dudas, sí, nuestro Tancredi es el mismo de X-Men y nuestro amigo Weirdo trabaja exclusivamente en las revistas de Perfil, haciendo gala de la simpatía y la cordialidad que lo caracterizan (Bwah-ha-ha). Nuestros logros en materia de impresión son obra de la gente de los Talleres Gráficos Pablo Cuesta, a quienes mucho agradecemos por su esfuerzo y dedicación. Saludos a toda Córdoba y volvé a escribirnos

Amigos de Comiqueando:
Hola, me llamo Diego Araya, tengo 18 años y hace dos que empecé a meterme en el mundo de los comics. Por medio de un amigo conseguí el No3 de su revista y me pareció simplemente genial, excelente. Mi sueño era tener una revista como esta, ya que la Comics Scene aparte de tener poquísimas secciones aparece una vez a las mil quinientas. La Comiqueando tiene todas las secciones que un comiquero siempre soñó en una revista. Lo único que no me tinca (?) es Charlas en el Parque. No sé, pareciera que estuviera hecha a última hora y sin ganas. Tal vez en lugar de eso podrían poner el ranking de las publicaciones más vendidas en USA.
El informe sobre los X-Men es sencillamente espectacular. Ojalá sigan contando su historia hasta los últimos números salidos en Gringolandia. Les cuento que a Chile no llega Marvel en español, sólo en english, por lo que la mayoría sabemos poco o nada de los personajes de esta editorial. Por eso les pido por favor que hagan notas de Avengers, Wolverine, Punisher y Secret Wars.
También les quiero recomendar que solucionen el problema de algunas imágenes que salen demasiado oscuras y no se alcanza a notar nada.
Bueno amigos, me despido de Uds. deseándoles el mejor y el mayor de los éxitos. Sigan así, no se detengan y gracias!! Chau.

Diego Araya Guerra, Chile.

Gracias a vos, Diego, y aprovecho para contarles a todos los amigos de Chile que Comiqueando ya está a la venta en la ciudad de Santiago, gracias a nuestro amigo Lito Méndez Pizarro. Tenemos en carpeta tus sugerencias en materia de notas. La calidad de reproducción de las imágenes esta me-

jorando número a número. Lo que no vamos a hacer (a pesar de que ya nos lo pidieron en varias cartas) es publicar los rankings de ventas, ya que nos parece una forma de alentar el consumo de los títulos más exitosos, cuya calidad es (a grandes rasgos y a nuestro criterio) bastante mediocre. Yo particularmente, cada vez que veo la lista de los 20 comics más vendidos, recibo 20 patadas en la garganta. De todos modos, gracias por la idea. Seguí escribiéndonos.

Estimados Comiqueros:
Ante todo, quiero felicitarlos por la revista, que me parece excelente. Después quiero agradecerles la nota sobre Crisis. Supongo que cuando termine Zero Hour van a tener que sacar otra nota contándonos qué pasó y cuáles fueron los cambios introducidos en el Universo DC.
Los felicito porque cada vez hay menos guiones mal pu-estos y faltas de ortografía, pero les pido por favor que cambien su decisión de no abrir los signos de pregunta y exclamación. Nosotros escribimos en Español, no en inglés. Me solidarizo totalmente con Bruno Jorge.
Bueno, me despido. Sigan así.

Paula Gomez. Capital.

Gracias por tus felicitaciones, Paulita y sí, tenemos planeada una nota explicando la continuidad post-Zero Hour del Universo DC. Buscala en el Nº6. Respecto de los signos de puntuación, te aclaro que el "¿" lo usamos con total normalidad. El que está abolido es el otro, porque me parece ridículo e innecesario. Parece una "i" venida a menos. Y si me permitís, aprovecho para invitar a todas las comiqueras (sabemos que están ahí, chicas) a hacerse oír, a expresar sus opiniones, para que los giles no se crean que esto es un ghetto que les está vedado a las mujeres. Hasta pronto.
Nos escribió también Santiago L.A.Lizza, de Mar del Plata (otro cebado de Robotech y van...). Para contactarte con gente que sabe (y mucho) de manga y anime, escribile a Li Chin Chuang, uno de los directores del fanzine Ran, a Tucumán 3775, piso 12, depto. H, Buenos Aires. Gracias por escribirnos y saludos a nuestros amigos marplatenses. Y ya que andamos por la Costa Atlántica...

Querida Barra:
Antes que nada, quiero felicitarlos y desearle una larga vida a Comiqueando. No puedo pedir más, al menos por ahora, de los que ustedes nos están ofreciendo. Se puede criticar, tanto sea con el espíritu de querer marcar los errores y ayudar, como por el simple hecho de joder. Pero yo veo que ustedes hacen esto con muchísimo profesionalismo y mucho amor (al comic, a ustedes y a nosotros), pero por sobre todo, con respeto. Son los únicos!! No hay otros que se larguen a hacer una revista que analice de forma tan inteligente y clara el vasto (hoy por hoy bastaaaante vasto) mercado comiquero (Cavallo de por medio).
Tengo 35 años, sé leer desde los 4 y durante años me tragué las mexicanas. Luego me desvió (Humanoides de por medio) a las europeas onda Metal Hurlant y las idems americanas. Después me dejé llevar por todo lo que tuviera globitos y dibujos (así me fue)...Hasta que volví a mi primer amor: Los super-héroes (Que viva la Legión!). Hasta la Lúpin leía cuando era pendejo! Y para mi dolor (y la bronca del Dr.MÜle), ahora la encuentro igual-igual que hace 20 años! Para ese entonces era buena, qué sé yo! Los de 9 a 12 años (y más) nos copábamos con ella. Ahora, si se la recomiendo a mi sobrino de 10 años, me manda a cagar!
Bueno, basta de llorar. Terminó la hora de la nostalgia (aparte tan viejo no soy, no?). Mucha fuerza, y antes de cerrar el sobre, dejo una inquietud para El Oráculo: Con Zero Hour...,¿se termina con la Legión de S.H.? (snif!). Sin más, saludos a todos.

Jorge Giovachini. Chapadmalal.

Gracias por tantas palabras elogiosas, Jorge, y es un gusto contar entre nuestros lectores (entre los miembros de esta "Querida Barra") a un comiquero de pura cepa como vos. Y no, tu pregunta te la contesto yo. Los títulos de la Legion siguen después de Zero Hour. ¿En qué términos? No te pierdas el próximo número!!

Amigos de Comiqueando:
Su revista me encanta para informarme de lo nuevo del comic y para enterarme de las cosas que le faltan a mi escasa cultura comiquera. Cazador me alucina. ¿Tiene revista mensual?
Comentario general: La editorial está escrita con justeza y criterio. Los Comic Clips están bastante buenos, pero se tendrían que dedicar más a los super-héroes. Pantallazos es una idea muy original. Charlas en el Parque: Que hablen más, mucho más de comics. Cazador: Sin palabras. La Página del Avechucho: Excelentes consejos para la adquisición de buenos comics. Cebamiento Infinito: Bastante bien. Mesa Redonda: Lo que faltaba. La Verdulería es una de mis secciones favoritas. El Comic de Nunca Acabar: Podrían ser dos páginas. Los Rescatadores: Interesante. Anarkomix: Excelente!. X-Men: Copado. El especial de Crisis-Hora Cero estuvo bastante confuso. Lo tuve que leer tres veces!. Los reportajes son muy buenos. Me gustaría que mejorara la impresión. Pero, a pesar de todo, la revista es lo más.

Dibujo de Gustavo Sala (Lobo es © DC Comics)

Pablo Pepe. Alejandro Korn

Corta y concisa la carta de Pablito. Me alegro que te guste la revista y sí, Cazador tiene su propio comic-book, pero no es muy "mensual" que digamos.
Tengo también una extensísima carta de Pablo Alonso, de Avellaneda, con más preguntas de las que hasta el propio Oráculo puede responder y un complicadísimo análisis de los efectos de Crisis y

Dibujo de Pablo Andreetta

Zero Hour en la continuidad del Universo DC. Prestá mucha atención a nuestro No6, Pablo, que va a aclarar muchas de tus dudas.

Bueno, vamos al sector Reincidentes, donde Ignacio Fernández Paupy felicita por el informe sobre Crisis y sugiere que el Cazador vaya a Jugate Conmigo, Fer Play y Tribuna Caliente. Roberto Monzo (un ferviente anti-Cebamiento Infinito) también nos manda varias y muy interesantes sugerencias y pregunta dónde puede aprender a escribir guiones. Consultá en Planeta Comic, que ahí suelen haber varios talleres de este tipo. En este mismo sector hay una nueva carta de Diego Paredes que, además de formular una sugerencia por ahora impracticable (un concurso de dibujos cuyo ganador se convierta en portadista de Comiqueando), dice esto:

Hola de nuevo, Gente de Comiqueando:

Y sí, se me hizo inevitable escribirles tan rápidamente después de haber leído el No3 de la revista. Justo en este momento tengo a mano los tres números y, haciendo un balance entre ellos, me quedo con el No2. Pero pasemos a los comentarios: Muy pero muy bueno el artículo sobre los Elseworlds, tanto la primera parte (con los reportajes a Cueva, Alcatena y Raimondi) como la segunda (con las recomendaciones y críticas de los números). Sin dudas, lo mejor de la revista. El suplemento X-Men y las secciones, excelentes como siempre y una mención especial a Los Rescatadores por la nota de Fritz el Gato.

Pasando a otro tema (y aquí es donde viene mi disconformidad), el Cazador en el No1 está bien; la historia y un primer número lo requerían. En el segundo número, el guión decae un poco, pero su tercera aparición...no se justifica, no es ni por asomo lo que fue en el primer número, por no hablar de lo que es en su propia colección. Creo que esas cuatro páginas se podrían aprovechar de una mejor manera. En otra vuelta de hoja, quiero agradecer por la publicación de mi carta y mi dibujo y por la recomendación de la revista Cybersix que es simplemente extraordinaria. Respecto del número 3, muy completo el especial Crisis/Hora Cero, pero la torta se la lleva el reportaje a Robin Wood, lo mejor de la revista. Algo que se les escapó a Diego y AndrOs en el suplemento X, en la ficha de Angel, es que tiene huesos huecos. Eso es un detalle importante. El resto del material, todo muy bueno.

Un afectuoso saludo a todos.

Diego Paredes. Capital.

Gracias, Diego, por tu sesudo análisis y por el dato del Angel, que no está para nada mal. Lamento que no sepas apreciar los esfuerzos de Lucas y sus muchachos por demostrar que el Cazador es un personaje mucho más dúctil, más rico y con más variantes que un mero clon de Lobo. Cazador da para muchas historias distintas, con ondas y temáticas muy distintas. No se puede decir lo mismo de la gran mayoría de los personajes. Me alegra que el resto de la revista siga siendo de tu agrado.

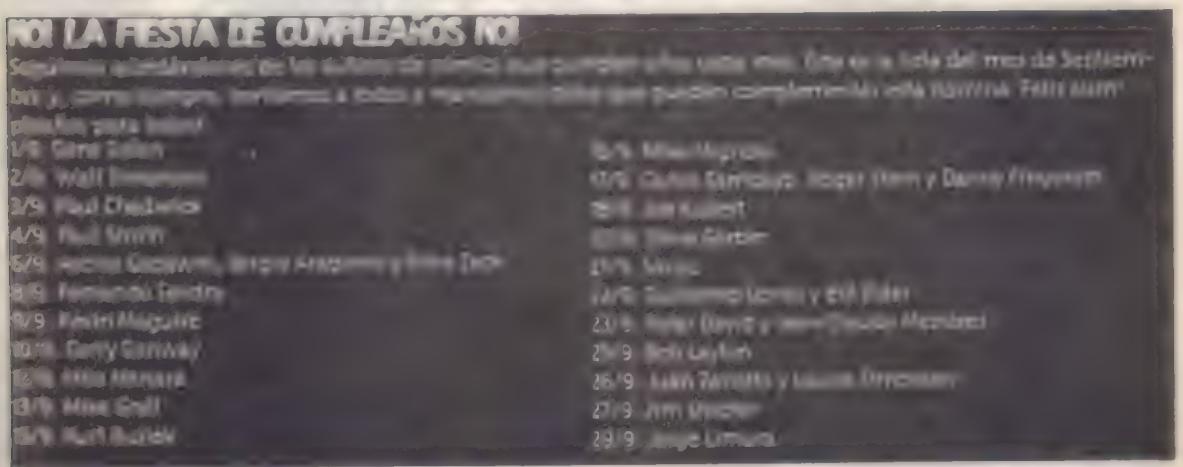
Bien, los lectores más atentos habrán pescado que ni este mes ni el anterior tuvimos nuestro "Puema del Mes". Esto se debe a que, a mi juicio, ninguna carta cumplía con los requisitos. ¿Cuáles son?, dirán ustedes. Estos: La carta debe ser breve. Debe estar referida a un tema específico y no a recorrer la revista en forma global. Debe demostrar ser fruto de una reflexión y no de un impulso. No debe ser puro elogio ni criticar sin fundamentos. Por sobre todo, debe ser piola, original y sorprendente. Con esto aclarado, supongo que el mes que viene El Payador volverá a afinar su guitarra para responder a un buen "Puema". Dicho todo esto, les reitero la invitación a todos para que escriban y me despido hasta el próximo número. Chau!

Dibujo de Ignacio Fernández Paupy
(Fire y Oberon son © DC Comics)

ANARKOMIX

Soy el archivillano Gorila Grodd. Y desde ya le aviso que si escucho en su boca palabras como "monería", "monada", "monotemático" o "re-mono" lo surto a sopapos. La leyenda del rey Solovar, Ciudad Gorila y la mía propia nació el día en que cayó a la selva un insignificante extraterrestre transportando un misterioso cristal. Este entró a reparar todos a lo bobo, gestando una evolución en la masa de gorilas que andabamos perdidos. Solovar por ser puro y justo, y yo por todo lo contrario, ligamos grandes poderes mentales: telekinesis e influir y leer mentes. Nada nos había obstáculos para nosotros; Éramos dos nuevos Caín y Abel, superpoderosos y peludos. Solovar se dedicó a levantar una Ciudad Gorila donde todos los estúpidos monitos viven en paz y armonía. Era insufrible tener tantos poderes y no abusarme. Hasta que llegaron dos humanos que, convencidos de que el extraterrestre era un dios cautivo, intentaron huir con él. Así puestos a jugar, hice que uno enloqueciera y matara al enanito. Luego, manipulando algunos gorilitas, lo aniquilé a espaldas de Solovar. Cuando este se enteró, dispuso el aislamiento de nuestra Ciudad por medio de un campo de fuerza que la torna invisible al mundo de los humanos. Yo me fuí a la mierda y me dediqué a joder a los hombres y molestar a los super-tipos.
Solovar reina sabiamente en Ciudad Gorila y cuando se aburre ayuda a los superhéroes, o intenta detener el fin del mundo. Puestos a elegir, prefiero ser más peligroso que mono con navaja que un justiciero peludo o como le dicen, un tipo muy mono.

Hernán Botticelli



TUTEMANIA

Bienvenidos a la más inusual columna dentro de revista alguna. Aunque usted no lo crea, a pedido del público, vamos a enseñarles a jugar al tute.

Elementos: Mazo de 40 (cuarenta) cartas españolas (sin comodines, ni ocho ni nueves) y un papel para anotar los puntos.

Objetivos: En este juego, el objetivo es hacer perder al otro. Pierde aquel que sale segundo. Es decir, el que a la hora de recolectar puntos no alcanza al primero.

Valor de las Cartas: En orden decreciente, los que más valen son los anchos (1) de los cuatro palos. Le siguen los tres (3), los reyes (12), los caballos (11), las sotas (10), los sietes (7), los seis (6), los cincos (5), los cuatros (4) y por último, los que menos valen, los dos (2). Los ases valen 11 puntos, los tres 10, los reyes 4, los caballos 3 y las sotas 2. El resto no suma puntaje. El total de los puntos en juego es de 130, contando las DIEZ DE ULTIMA que explicaremos más adelante.

Desarrollo del juego: El juego consta de varias manos en las que se juega un Punto (o Unidad de Castigo) por mano. Cada una de estas manos, a su vez consta de igual número de vueltas como cartas se repartan por jugador. Si los jugadores tienen diez cartas cada uno, habrá manos de diez vueltas. Las cuarenta cartas se deben dividir por la cantidad de jugadores, que deben ser como mínimo 3 y como máximo... cuarenta. Lo recomendable es no jugar de más de a ocho, y se recomienda empezar jugando de cuatro o cinco. En base a esto desarrollaremos las reglas, para luego explicar los casos especiales con más y menos jugadores. Cada mano reparte un jugador diferente, de acuerdo a una rotación contraria a las agujas del reloj. Con cuatro jugadores son diez cartas para cada uno. También cada mano tendrá designado un Palo Triunfo, un palo que ganará sobre todos los valores de los tres palos restantes. En la primera mano, el Palo es Oro, en la segunda Copa, en la tercera Espada, en la cuarta Basto y el ciclo se repite. (Nótese que este orden obedece a la cantidad de rayitas que rodean a las figuras en los naipes).

En el inicio se designará como Mano (primero en tirar) al jugador que tenga en su poder el dos (2) de Oro. El será quien reparta en la segunda mano, y quien está a su derecha será el segundo Mano, continuando así, como el sentido antihorario.

Conceptos Generales: Uno puede IRSE A MAS, es decir tratar de levantar la mayor cantidad de puntos, o IRSE A MENOS, tratar de no levantar ningún punto. ¿Cómo? La regla de Hierro es: CORRESPONDER AL PALO QUE TIRO EL MANO Y TIRANDO SIEMPRE QUE SEA POSIBLE, UNA CARTA DE MAYOR VALOR. El jugador que tira la carta más alta de cada vuelta recoge las cuatro cartas, y es el que elige de qué palo salir la vuelta siguiente. Un ejemplo y los dejamos en suspenso por un mes: si el Mano tira el caballo de Copa, todos los jugadores están obligados a tirar Copas y de ser posible, más altas que el 11. El que tire el ancho, será quien recoja las cartas y las sumará a su favor. ¿Qué talco? ¿Cebados? Más TUTEMANIA en el próximo número.

CROSSOVERS

Hoy presentamos el listado completo de los crossovers de Mutant Massacre (Marvel, 1987), en estricto orden cronológico.

1) X-Men Nº210
2) X-Factor Nº9
3) X-Men Nº211
4) X-Factor Nº10
5) Thor Nº373
6) New Mutants Nº46
7) Power Pack Nº27
8) X-Men Nº212
9) -Factor Nº11
10) Thor Nº373
11) Daredevil Nº238
12) X-Men Nº213

ANARKOMIX EL ORACULO

He aquí el foro ideal para subsanar todas aquellas intrigas que le quitan el sueño a los comiqueros. Manantial inagotable de respuestas, el Oráculo se pone hoy al servicio de los siguientes lectores:

Gustavo Conforti pregunta:

1) ¿En qué mes y en qué año salió el primer comic editado por Image?.

2) ¿Qué editorial publica en USA las series Sachs & Violens y The Mystery Play?.

3) ¿Danger Unlimited es una serie regular o una mini-serie?. 4) ¿Qué series guionizan actualmente Terry Kavanagh y Scott Lobdell?.

5) ¿Quién guioniza actualmente la serie X-Men?.

6) Contando series, mini-series, especiales y demás, ¿cuántos comics publica actualmente la espantosa y vomitiva Marvel?

Respuestas: 1) Febrero de 1992.

2) Ninguna de las dos son series. Sachs & Violens fue una mini-serie editada por Epic/Marvel y The Mystery Play una graphic novel de DC/Vertigo.

3) Byrne la pensó para serie regular, pero la terminó convirtiendo en mini-serie.

4) Kavanagh escribe Web of Spiderman y Nightwatch. Lobdell escribe Generation X y Uncanny X-Men.

5) Fabián Nicieza.

6) Para Octubre tiene anunciados 107 títulos, varios de ellos con tapas múltiples.

Paula Gómez pregunta: ¿Qué pasó con las amazonas y la Isla Paraíso que desaparecieron en el Nº73 de Wonder Woman?

Respuesta: Diana se reencontró con las amazonas en Wonder Woman Nº90.

Ignacio Fernandez Paupy pregunta:

1) ¿Cuántas historias tuvo Lobo?.

2) ¿Cuál es el premio más importante?.

3) ¿Hay premios en la Argentina?.

4) ¿Se recopiló Knightfall en USA?.

5) ¿Quiénes fueron los guionistas y dibujantes que más cobraron hasta la fecha?.

6) ¿En qué año fueron creados Spider-Man, Hulk, Demon y Darkseid?.

7) ¿Cuál fue el comic que más vendió?

Respuestas:

1) Muchísimas si contamos las mini-series, los especiales, sus apariciones en otros títulos y su serie mensual.

2) Suponemos que el Premio Nobel (bwa-ha-ha).

3) En materia de comics, no.

4) Sí, en dos tomos.

5) El autor de comics que amasó la mayor fortuna debe ser Todd McFarlane.

6) Spider-Man y Hulk en 1962. Darkseid en 1971. Demon en 1972.

7) Sumando las distintas ediciones, el más vendido fue X-Men Nol (1991), que arañó los 8 millones de ejemplares.

Roberto Monzo pregunta:

1) ¿Qué pasó con Batman y Bruce Wayne después de Knightfall?.

2) ¿Cómo les va a las editoriales yankis en el mercado?.

3) ¿Por qué todas las revistas de comics argentinas odian a la Editorial Columba?

Respuestas:

1) Es demasiado difícil de explicar. Buscá la nota respectiva en el Nº6.

2) Bien, reponiéndose después del bajón de fines del '93 y principios del '94. Marvel sigue al frente, con DC acercándose de a poco.

3) No existe tal odio. Existe una actitud crítica hacia ciertas políticas editoriales que practica Columba y que, a juicio de mucha gente del medio, van en contra de la integridad de los historietistas y del desarrollo de la historieta como arte.

Pablo Pepe pregunta:

¿Los héroes recuerdan la Crisis?

Respuesta: Recuerdan una gran batalla con el Anti-Monitor, pero no el Multiverso y las Tierras Paralelas.

AND THE WINNER IS...

Atención, chicas y chicos, que es hora de revelar los nombres de los ganadores del Segundo Concurso Comiqueando. Muchísimos son los lectores que escribieron respondiendo al desafío de Genux y completaron el juego que presentamos el mes pasado. Algunos, por supuesto, lo hicieron mal y quedaron, por lo tanto, fuera del sorteo. Es el caso de Juan Rastelli, Esteban Rivero, Jose Luis Boterbery, Marcelo Mancuso, Santiago Hunt, Juan Batalla, Particio Solt, Nicolás, Santiago y Martín Cabrera, Mario Fiasche, María y Hernán Battaglini y Ricardo López.

Las respuestas correctas eran las siguientes:

Lobo - Keith Giffen
Rick Hunter - Haruhiko Mikimoto
Pitt - Dale Keown
Radioactive Man - Matt Groening
Velocity - Marc Silvestri
Gambit - Chris Claremont
Cable - Rob Liefeld
Kaneda - Katsuhiro Otomo
Tío Rico - Carl Barks
Dragon - Eric Larsen

Entre los que resolvieron correctamente el acertijo, resultaron ganadores: Guillermo Paz (Capital), que se lleva 100 comics. Juan Ibarra (Lomas de Zamora), se lleva un video de Animé. Marcela Ziliani (Capital), se lleva 25 comics. Carlos Mestres (Capital), se lleva 20 comics. Daniel Barragán (Capital), Lucas Constenla (Capital), Gustavo Vela (Mar del Plata), Esteban Hunt (Capital), Sebastián Ballesteros (Capital) y Eduardo Gonet (Capital) se llevan 10 comics cada uno. Ya pueden pasar a retirar los premios por el local de Genux, en el Paseo del Sol (Arenales y Coronel Díaz, al lado de Alto Palermo) presentando sin falta el documento que figura en el cupón enviado. A Gustavo Vela le enviaremos su premio por correo.

Finalmente, esta es la nómina de los que respondieron correctamente al desafío pero no fueron favorecidos por el sorteo: Pablo Alonso, Jorge Nova, Carlos Costas, Horacio Pérez, Pablo y Silvina Carducci, Marcelo Fernández, Martín Baretta, Santiago Albina, Ignacio Fernández, Santiago Santa Cruz, Dionisio López, Silvia Rivas, Alicia Di Julio, Walter López, Gustavo Paz y Estela Fernández.

Entre los casos extraños se destacan los de Ricardo López y María Florencia y Lelio Vrancovich que enviaron varios cupones correctos y varios incorrectos. ¿Le tiraron a pegar o estoy crazy, Macaya? En nombre nuestro y de Genux, gracias a todos por participar y felicitaciones a los ganadores. Hasta el próximo concurso.

ANARKOMIX TOPTENS

Más y más votos se suman a nuestros rankings. Votá por tus favoritos enviando una carta a Av.Forest 536, piso 8, of.43 y tu elección se verá reflejada en los Top Ten de Comiqueando. Estas son las posiciones hasta hoy:

REVISTAS

© Neil Gaiman-DC Comics

1.SANDMAN (DC/Vertigo)
2.Incredible Hulk (Marvel)
3.Spectre (DC)
4.Legion of Superheroes (DC)
5.Savage Dragon (Image)
6.Hellblazer (DC/Vertigo)
7.Danger Unlimited (Dark Horse)
8.Power & Glory (Bravura)
9.Spawn (Image)
10.Hate (Fantagraphics)

PERSONAJES

© DC Comics

1.BATMAN (DC)
2.Hulk (Marvel)
3.John Constantine (DC/Vertigo)
4.Joker (DC)
5.Death (DC/Vertigo)
6.Spawn (Image)
7.Miracleman (Eclipse)
8.Groo (Epic/Marvel)
9.Cerebus (Aadvark-Vanaheim)
10.Buddy Bradley (Fantagraphics)

GUIONISTAS

© DC Comics

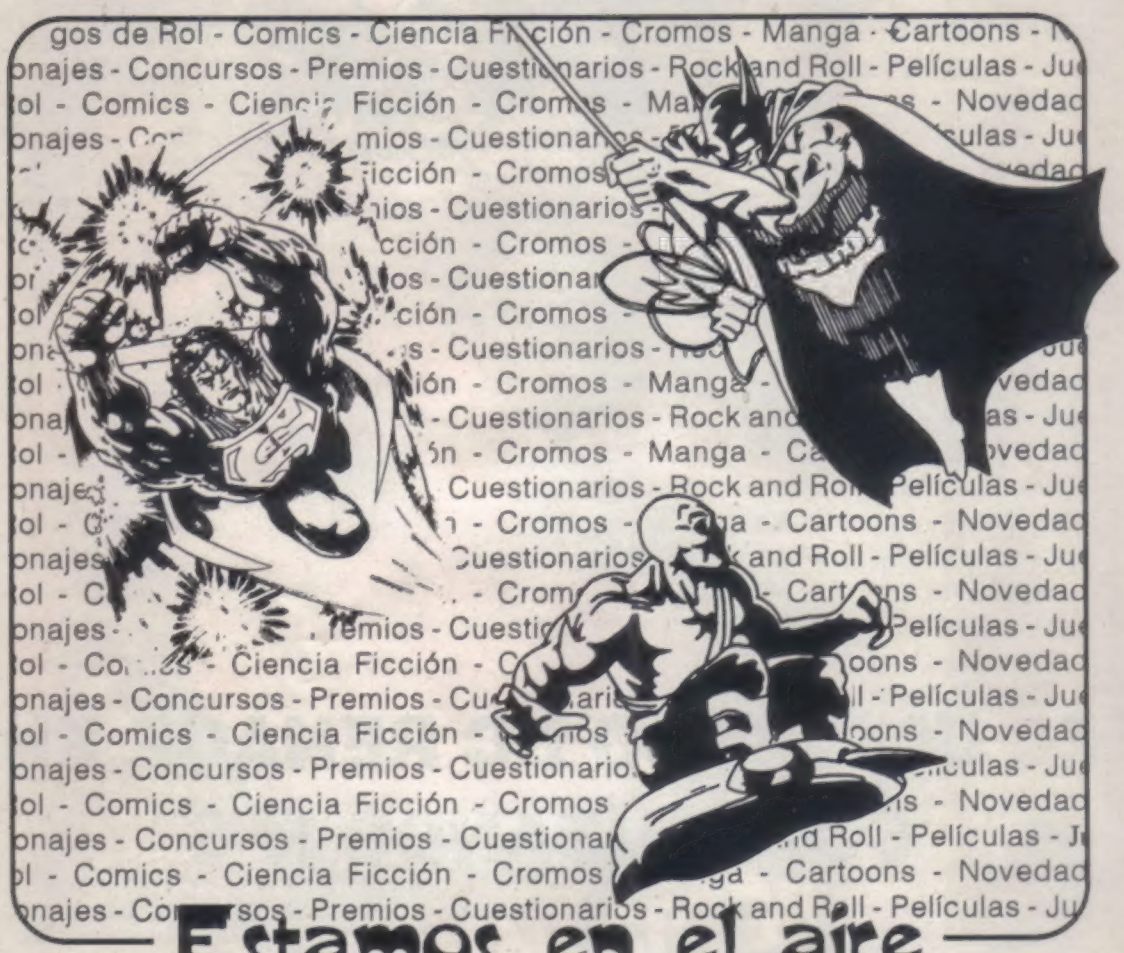
1.NEIL GAIMAN (Sandman)
2.Frank Miller (Martha Washington)
3.Peter David (Hulk, Aquaman)
4.John Byrne (Next Men, Babe)
5.John Ostrander (Spectre)
6.Grant Morrison (The Invisibles)
7.Mark Waid (Flash, J.L.Task Force)
8.William Messner-Loebs (Wonder Woman, The Maxx)
9.Garth Ennis (Hellblazer, Demon)
10.Alan Moore (From Hell, Violator)

DIBUJANTES

© Todd McFarlane

1.TODD McFARLANE (Spawn)
2.Frank Miller (Sin City)
3.John Romita Jr. (Punisher/Batman)
4.George Pérez (Ultraforce)
5.John Byrne (Next Men, Babe)
6.Erik Larsen (Savage Dragon)
7.Dan Brereton (The Nocturnals)
8.Norm Breyfogle (Prime)
9.Jim Lee (WILDCats)
10.Marc Hempel (Sandman)

DOMINGOS
19 a 21 hs.



NO TAN COMIX

con GUSTAVO MEDRANO y LISANDRO BERENGER

88.7 Mhz. - F.M. LA TRIBU - Tel. 864-0489

HORA UNO

EL UNIVERSO DC RENACE EN COMIQUEANDO Nº6

Además: notas, reportajes el suplemento X-Men y un comic de Cazador

BUSCALA EN OCTUBRE